

Добро пожаловать в Мир Теней

Рубрика: ЛиМ: Мир теней

Комментариев нет

Сегодня я покажу вам новый мир – мир который иногда находится только в шаге от вас, но совершенно недоступный. Мир, в котором все подчиняется совершенно иным законам, где реки могут течь среди облаков, а цветы растут из огня, где живет прекрасная королева всех фей, где фантазии имеют пугающую тенденцию сбываться, а иллюзии через чур реальны. Когда вы слышите пугающие звуки в ночном лесу, когда краем глаза замечаете странное животное скользнувшее под кровать, или чувствуете спиной пристальный взгляд, знайте – вы стоите на его пороге. Ещё шаг и пути назад не будет, — добро пожаловать в **Мир Теней**, путник!



Типичный ландшафт мира теней

Мир теней не имеет ничего общего с тем, что вы видели до этого на [Мифике](#). Даже выдающиеся философы не берутся объяснить откуда он взялся и что собой представляет в действительности. Это не часть непосредственно Мифики, здесь не действуют многие привычные нам законы логики и физических явлений. Это также не часть Мира мертвых – несмотря на сумбурность и странность местных обитателей, большинство из них явно можно отнести скорее к живым, чем к мёртвым. Наиболее укоренившееся представление выдающихся мыслителей нашего времени – Мир теней — это совершенно другая реальность, запределье, но по непостижимой причине, накрепко связанной с нашей реальностью.

Возможно в прошлом запределье и было частью Мифики, но оказалось настолько поражено Хаосом в первородную эпоху, что боги, своею властью, отделили его и запечатали, как наполненный опасным содержимым сосуд, вскорости забыв о нем. Действительно, никаких свидетельств того, что власть олимпийцев распространяется на Мир теней – нет.

Что представляет собой мир теней? Лучше всего на этот вопрос ответит Глай Совиное Крыло – человек бывалый, много лет путешествовавший по самым отдаленным и диким закоулкам Мифики:

«Дикари были повсюду – мы не ожидали засады, а хитрые бестии так ловко прятались в листве, что и лисица бы прошла – не заметила. Всё было кончено не начавшись – мгновение, и ребята, кроме меня и Ржавого Дуэрта, были мертвы. Их тела буквально утыкали стрелы, а дикари все не унимались. Уж не знаю – Гермес ли одолжил в ту минуту свои сандалии или Афина прикрыла щитом, но я рванул с места так, что меня не зацепила ни одна, даже самая малюсенькая стрелка. Дуэрт бежал следом, я слышал, как трещали ветки за спиной, но сколько это продолжалось – не

помню. Такой страх меня взял – до сих пор стыдно. Когда я упал от бессилия, вокруг не было уже не души. Я лежал в какой-то лощинке, среди болота, лишившись оружия, оборванный и израненный. Был уже поздний вечер и над болотом поднимался туман. Кровь стучала в висках, сознание моё помутилось и вдруг на тело нахлынула небывалая легкость. Встал на ноги и обомлел – вокруг не было никакого болота, только чудесная полянка в окружении вековых елей. Вокруг было сумрачно, но совсем не темно – будто бы в последних отсветах заходящего солнца. Я поднял глаза к небу и тут же сел обратно – вместо синего неба и белых облачков, надо мной была та же самая полянка, только перевернутая с ног на голову!

Сосны поднимаясь от земли, вращались в это «небо» и будто бы поддерживали его надо мной. Чудеса в решете, да и только. Стоило лишь подняться на ноги и сделать пару шагов, как сосны вдруг расступились в сторону и дорогу мне перегородил широкий ревущий поток – готов поклясться, его не было ещё минуту назад. Раздумывая как преодолеть внезапную преграду, я задумчиво почесал голову и вдруг вокруг меня из ниоткуда объявились десятки, а может и сотни маленьких существ с крыльями и без, с любопытными лицами, смеющимися, поющими, кричащими и бранящимися на разные голоса. Их водоворот закружил меня в диком танце и стремглав поднял ввысь. До сих пор вспоминаю те захватывающие моменты детского восторга, одновременно страха упасть вниз и дикой радости в сердце. Это было похоже на какой-то волшебный сон. Вне себя от блаженства я закрыл глаза, а когда открыл, обнаружил себя лежащим на земле, рядом с какой-то дорогой. Странных существ рядом не было, а вместе с ними ушло и то ощущение радости. Осознав, что это был лишь сон, мне захотелось зарыдать с горя – так хорошо было там и так плохо казалось вновь проснуться. Я побрел по дороге и вскоре вышел к селенью людей.

До сих пор не понимаю, что это было – может быть просто сон... Но как я оказался в трех днях пути от того болота куда загнали

меня дикари? Куда делись раны и ссадины, кто залатал мою ободранную ветвями одежду? Хотя гораздо больше, хотелось бы знать – удалось ли, как и мне, спастись старине Дуэрту...»

Не верить старине Глаю причин нет, но и предаваться заблуждению, что мир теней (а это был безусловно он) — прекрасное место, тоже нельзя. История Глая, пожалуй, одна из самых счастливых, что мне доводилось слышать. Ему повезло четырежды – сперва, когда удалось не попасться на глаза тeneвым гончим или другим ужасным тварям. Потом, когда удалось справиться, то ли в силу врожденных способностей, толи в силу благоволения удачи, со своими мыслями. В-третьих, феи отнеслись к нему благосклонно, а в-четвертых – повезло избежать той черной меланхолии и тоски, что сгубила уже не одного случайного гостя мира теней.



Феи только издали выглядят безмятежно. Впрочем, они могут выглядеть ровно так, как захотят...

Что представляет собой мир теней

Говорят, что вещи в мире теней представляются совсем не тем, чем они кажутся. На самом деле все даже хуже – они являются как раз тем, что показалось!

Больше всего это место похоже на сон – нереальность происходящего буквально режет глаз. Странные звуки, странные явления, странные животные и события должны окружать вас на каждом шагу. С другой стороны, для того, кто сумеет совладать со своими чувствами и мыслями, здесь нет ничего невозможного – полет, хождение по вертикальным поверхностям, превращения, — всё это обыденные возможности, но совладать с ними также трудно, как контролировать обычный сон. Стоит немного упустить нить, свернуть не туда, запнуться, и вот уже пасторальная идиллия превращается в ночной кошмар – тени, призраки, чудовища из самых кошмарных глубин подсознания выходят наружу и устремляются по пятам.

Добавьте к этому тот факт, что не один житель «нашего» мира не может чувствовать себя в заповедье как рыба в воде, и всегда вынужден играть по чужим правилам... Одним словом – просто для развлечения попасть сюда нечего даже пытаться.

Герои сталкиваются с иллюзиями и странностями мира теней на каждом шагу. Оптимальный вариант для ведущего, это постоянно сбивать игроков с толку, создавать атмосферу неопределенности. Для этого, вы можете использовать таблицу случайных событий в пути, приведенную ниже. Время для случайного события – каждый переход на новую «локацию» или час-полчаса игрового времени.

Бросок 1d20	Результат
1-4	Ничего не случилось. И это странно само по себе!
5-6	Дорогу преграждает страшный бурелом с колючими ветками/Растения вдруг начинают расти и почти мгновенно сплетаются в высокую преграду на пути.

7-8	Единорог выглядывает из-за деревьев и призывно бьет копытом/Со спины они видят странного человека, который оборачивается к ним и скрывается среди деревьев
9-10	Игроки выходят точно на такое же место, как в прошлый раз, но здесь подозрительно тихо/Игроки выходят на точно такое же место, как в прошлый раз, но здесь все перевернуто вверх дном и разрушено
11-12	Земля вдруг разверзается перед ними обнажая длинный разлом/Из-за деревьев с диким шумом вылетает громадный поток воды и через мгновение перед игроками уже течет полноценная бурная река
13-14	Станный и пугающий шепот доносится со всех сторон / Десятки глаз вдруг вспыхивают в кустах вокруг героев
15-16	С неба вдруг начинают сыпаться лягушки попеременно с камнями/Вдруг раздаются звуки чего-то разухабисто-музыкального и ниоткуда появляются три белки, танцующие с платочками в лапках.
17-18	Вдруг появляется странный, ярко красный туман/Краем глаза можно заметить, что пеньки от деревьев, как будто бы встают на корнях, и перебегают с места на место.
19-20	Кучка камней вдруг «оживает» и складывается в напоминающую фигуру человека, который встает и медленно направляется к героям/Тоже самое со стволом поваленного дерева

Все подобные события являются иллюзиями, однако, иллюзиями не простыми. Первый, кто столкнулся с иллюзией должен сделать проверку на сопротивление магии против 17. В случае успеха проверки, иллюзия развеется как дым, но в случае провала — станет реальностью. При этом, ведущий **не должен** напоминать игрокам о необходимости проверки. Увидели единорога и радостно ломанулись за ним? То, что нужно — один «прогиб» перед иллюзиями немедленно ведет другой, и уже за поворотом героев ждет бой.



Как только вы свыкнитесь с мыслью, что иллюзии не реальны, а вся реальность — выдумана, тогда вам начнет здесь даже нравиться

Как связаны мир теней и Мифика

Любопытная особенность связи миров, что по большей части эта связь односторонняя. Очень и очень немногие смертные могут и умеют попасть в заповедь по собственной воле. Даже если гость точно запомнил место входа, не факт, что в следующий раз оно опять окажется на этом месте. Миры соприкасаются не одинаково в разных местах и в разные периоды времени. Обычно входы прячутся далеко от шумных городов и цивилизации — её нашествие, кажется, отдаляет мир теней от Мифики все дальше. Входы могут быть обнаружены повсюду — на болотах, в горных ущельях, в чаще леса и среди равнины. Непременным признаком наличия входа является туман — больше всего тумана образуется именно на стыке миров. Чем он гуще и плотнее, тем больше шанс найти невидимую дверь.

Точно известно, что в дни осеннего и летнего солнцестояния миры сдвинуты максимально близко и шанс найти дверь резко возрастает.

- Шанс нахождения входа в мир теней, при соблюдении указанных выше условий: выпадение значений 1-3 при броске 1d20+2.
 - Если при этом друид указал, что вход тут действительно есть: выпадение значений 1-3 при броске 1d
 - Если при этом день солнцестояния: 1-6 при броске 1d
- Если дверь найдена, пройти в неё можно только предварительно сняв с себя все металлические изделия – от пряжки ремня, до кошель с монетами. Разумеется, протащить с собой шлем или кинжал также не удастся.

Однако, попасть в запределье – самая легкая часть пазла. Гораздо труднее выбраться наружу, и эта задача смертному, без помощи обитателей мира теней, не под силу. Учитывая непростой характер местных обитателей, а также их страсть к неожиданным действиям, и не совсем смешным шуткам, задача эта чрезвычайно нетривиальная.

В противовес жителям Мифики, многие жители запределья почти всегда инстинктивно чувствуют выходы из своего мира в наш и могут путешествовать туда-сюда без помех.

Искателям приключений нужно знать об одной важной особенности границы между мирами. Во многих случаях она не является такой уж явной, и мир теней отделен от мира реальности своеобразной буферной зоной – ещё не запределье, но уже и не «наш» мир. Здесь возможны встречи созданий обоих миров – искатели приключений могут и не знать, что практически вышли «за грань», а жители мира теней – чрезвычайно опасны, так как сохраняют почти все свои способности.



Риск встретить дракона — куда меньше, чем шанс найти бабочку в лесу.

Но, если каждая из встреченных бабочек может оказаться драконом...

по неволе научишься уважать этих милых крылатых созданий

Физика мира теней

Вопрос «какой величины достигает мир теней», один из самых спорных. Некоторые говорят, что он не имеет границ и тянется бесконечно, другие, говорят о том, что он конечен, просто замкнут в кольцо, а третьи утверждают — будто бы его размеры вполне уместятся в размеры довольно большого «реального» леса. В пользу последней версии говорит и то, что путешественники, попавшие сюда из разных мест Мифики, в целом, в описаниях природы сходятся в общих описаниях.

Громадные деревья, мягкий ковер листьев под ногами, одним словом, вполне «реальный» пейзаж. Единственное различие — все здесь воспринимается немного нереальным, приглушенным, плывущим, размытым — и образы и звуки. Здесь всегда царит мягкий полумрак, не бывает снега, дождей, сильных ветров, а изменения погодных условий, ощущаемые героями, если и происходят, то исключительно в

их головах.

Интересно и то, что, по разрозненным сведениям, тех немногих счастливчиков, кому за тысячи лет удалось созерцать королеву фей, также говорят о том, что это всегда одно и то же существо.

Мир теней нереальный и странный, но в то же время «физика» здесь действует также как в нашем – брошенный предмет падает на землю, трава растет, вода течет.

Обитатели мира теней

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, ЛиМ: Мир теней

Комментариев нет

Обитатели мира теней

Хотя [мир теней](#) наполнен не только странными образами и пугающими существами, большая часть противников, которые могут встретиться здесь, будут чрезвычайно опасными для самого подготовленного бойца. Некоторые из них могут быть хорошо знакомы бывалым искателям приключений, потому что встречаются в обоих мирах – и на Мифике и в её заповедье. Другие – живут только здесь и никогда не покидают сумрачных пределов.



В реальности мы привыкли, что существа могут быть либо живыми – из плоти и крови, либо мертвыми и бестелесными, как духи.

Коренные обитатели мира теней живут будто в пограничном состоянии – их нельзя назвать в полной мере живыми существами, в их жилах течет не кровь, а лунный свет, но они и не призраки. Очень условно их можно разделить на несколько типов:

Тени, **оттенки** и **отблески** – каждая из них не похожа на других. Во множестве снующие по полям и чащам мира теней, они, обычно, игнорируют других «местных» обитателей, но очень точно чувствуют любое по-настоящему «живое» существо. При встречах, чаще всего нападают, но не сразу, а некоторое время двигаясь за жертвой и собираясь с силами. Договориться с ними нельзя – они не способны мыслить, но имеют определенные «стадные» инстинкты. Именно тени, вырываясь порой из мира теней приносят на Мифику дурные сны и странные видения.

Фей – те самые, маленькие бессмертные существа, что хорошо известны нам по сказкам. На самом деле фей бывает неисчислимое множество, они так же не похожи друг на друга как тени, однако в

отличие от последних, с ними вполне можно найти общий язык. Хотя они не злые существа, их нельзя назвать и добрыми. В безобидных (на их взгляд) играх, они вполне способны прикончить человека, впрочем, с тем же успехом они могут богато одарить понравившегося им индивида и отпустить его домой.

Меры – похожи на фей только издали. Имеют чрезвычайно плохой характер, злы по природе и не упустят шанса насолить путешественнику.

Создания фей – призрачные псы, **теньевые кони** и т.п. существа служат феям, были приручены или созданы ими. В зависимости от норова как самого создания, так и его хозяев могут быть как нейтральными, так и злыми.

Порождения теней – ужасные существа, будто бы пришедшие из ночных кошмаров. Они – капли первобытного хаоса, сохранившиеся в мире теней, как в заповеднике. Их стоит опасаться при любых обстоятельствах – семиглот, отвратительная тварь, порой встречающаяся в пещерах Мифики, является одним из порождений тени.

Заблудившиеся в тенях – «полу коренные» жители запределья, обычно это духи тех, кого проклинали феи, или выбросили в мир теней могущественные маги. Встречаются здесь и всевозможные жертвы болотной трясины, и укрывавшиеся в лесах бандиты всех мастей. Впрочем, иногда можно встретить и странствующих борцов со злом, и не слишком удачливых искателей приключений. Заблудившиеся в тенях сохранили какую-то часть сознания, но чаще всего выраженную в одной единственной идее: «спасите-помогите», «я убью тебя мерзкий негодяй», «зло должно быть наказано».

Отдельной категорией представлены **гости из реального мира**, вполне комфортно чувствующие себя в мире теней – маги, бежавшие от гнева богов, бестелесные существа вроде эмпуз и т.п.

Поединки в мире теней

Поединки в мире теней отличаются от таковых на Мифике.

Несколько базовых правил и отличий:

- Запретелье, это мир где нет живых (кроме наших героев) и мертвых. Даже существа вроде призраков и эмпуз, бестелесные на Мифике и потому, не получающие повреждения от обычного оружия, здесь находятся в пограничном состоянии. Это означает, что нанести им ранения можно даже дав как следует по уху. Но, так как они сохраняют свою призрачную суть и остаются прозрачными (хотя контуры проступают более явственно, чем в «реальном» мире), их ЭКЗ в мире теней возрастает 2 пункта. Повышение ЭКЗ действительно только для духов.
- Находясь на Мифике, все коренные обитатели мира теней считаются духами и могут быть поражены только магией, однако феи, меры, обездоленные и лицедеи и т.п. могут быть поражены любым железным оружием так, как будто оно магическое, и причиняющее $1d6+3$ единиц повреждения.
- Все коренные обитатели мира теней, в бою один раз в раунд могут создать иллюзию. Однако в мире теней иллюзии реальны, поэтому реальны будут и наносимые ими повреждения. Как правило, существа создают иллюзии не целенаправленно и возникают они случайным образом. Чтобы смоделировать это в игре, вы можете включить свою фантазию, а можете воспользоваться следующей таблицей:

Бросок 1d20	Результат
1-4	Ничего не случилось
5-6	Существо исчезает на 1 раунд, будто его и не было (пропускает ход)
7-10	Существо разделилось на два одинаковых.
11-12	Существо увеличилось в размерах (было средним, стало большим и т.п.).
13-14	Существо уменьшилось в размерах (было средним, стало маленьким и т.п.).
17-18	Существо начинает «мерцать», добавляя штраф -2 на ваш бросок к попаданию.

Все изменения происходят в самом начале каждого боевого раунда и сохраняются до следующего изменения состояния. Иначе говоря – если существо «увеличилось в размерах», а в следующем раунде «ничего не случилось», то оно так и осталось увеличенным.

Логичный вопрос – а можно ли развеять такую «иллюзию»? Да, если иллюзорное существо атакует именно тебя, а ты при этом не сопротивляешься, а заставляешь себя поверить, что на самом деле иллюзии не существует (проверка на сопротивление магии против 17 +). К сожалению, если проверка провалилась, «не иллюзорная иллюзия» наносит урон так, как будто любые твои премии к ЭКЗ не действуют. В случае успеха – иллюзия исчезает, то есть существо либо возвращается к «обычному» состоянию, либо исчезает.

Остерегайтесь бабочек!

Мир теней не изучен людьми, как и его обитатели, поэтому точно определить с каким именно противником вы имеете дело сейчас, порой невозможно вообще. Ну и просто совет на дорожку – встретите бабочку, проходите мимо. Ещё вчера она могла быть тeneвым драконом.

Новая специальная способность: Обитатель мира теней

Существо имеющее эту способность в характеристиках, подчиняется всем описанным выше правилам.

Мир теней и магия Мифики

Копьеносец даже без копья и щита остается воином, который любую палку приспособит под оружие. А как быть с магами – действуют ли их заклинания в мире теней? Ответ: да, но не всегда как хотелось и далеко не у всех.

Магия [элементалистов](#), [колдунов](#), [оборотней](#), [тауматургов](#), и [лирников](#) «работает» сравнительно правильно. Магия [повелителя](#)

зверей – работает, но... в мире теней нет обычных животных (ну если исключить летучих мышей), а местные чудовища ей не подвластны.

Совсем обижены священники – в мире теней их самые горячие молитвы, похоже не действуют совсем, зато силы «священников Гипербореи» — друидов, действуют, как всегда.

Нимфы – разговор особый. Они – существа исключительно земные (простите – *мифичные*) и целиком принадлежат только Мифике.

Пересекать границу мира теней они не могут.

Однако даже для магов «везунчиков» есть ряд ограничений.

Применение магии в мире теней требует большей концентрации на создании заклинания, соответственно шанс, что заклинание не удастся, также есть. Вы можете включить фантазию для точного указания эффектов заклинаний, а можете воспользоваться нижеприведённой таблицей.

Бросок 1d20	Результат
1-5	Не сработало
6-8	Сработало, но получился дождь из конфетти, букет цветов и т.п.
9-10	Сработало, но с обратным эффектом
11-16	Сработало, но в два раза хуже.
17-18	Обычный эффект
19-20	Двойной эффект!

Бросок делается после применения заклинания, но, как и у воинов – со штрафом -2. В случае провала, в текущем раунде маг больше не производит магических действий. Каждый уровень кроме 1-го дает магу премию +1 к броску.



Нас опять обозвали эльфами, ребята, за мной!

Мир теней и другие обитатели Мифики

Практически все народы людей имеют разные истории, связанные с миром теней, которыми частенько пугают непослушных детей. Есть также масса примет и поверий, связанных с феями и другими обитателями заповедья – не ходить за светящимися огнями в лесу, всегда иметь при себе нож из железа, гуляя по чащам... ну и конечно – не шляться ночами по болотам.

Среди людей, феей и все что связано с ними вызывает любопытство и страх. Есть множество историй от очевидцев, которые видели ночные танцы блуждающих огней, находили древние клады и даже бывали на пиру у королевы феей... но чаще всего это просто фантазии

деревенских героев, которым захотелось получить свою минуту славы. Большая же часть селян относится к историям о мире теней как к сказкам, хотя, по привычке, продолжают соблюдать традиции и приметы, доставшиеся от предков.

Бывалые [охотники](#), лесные отшельники и, в особенности, друиды, знают – сказки эти имеют под собой реальную основу. Они же твердо знают и главное правило при встречах с народом мира теней – ведай себя почтительно, не давай обещаний, не подходи близко, а лучше всего – спрячься понадежнее или беги во всю мочь.

Среди нечеловеческих народов Мифики с феями (и только с ними) ладят [сильваны](#) (в каком-то роде приходящиеся им родственниками), [сатиры](#), нимфы и некоторые другие «добрые» народы, включая, тех же [урсидов](#). Отмеченные три не поддаются на чары фей и вполне могут посещать их праздники, если те проходят на границе миров или в пределах Мифики. Сильванам также проще, чем людям отыскать вход в мир теней (шанс +50%), кроме того, в бою с существами мира теней, они не подвержены штрафам -2 к попаданию.

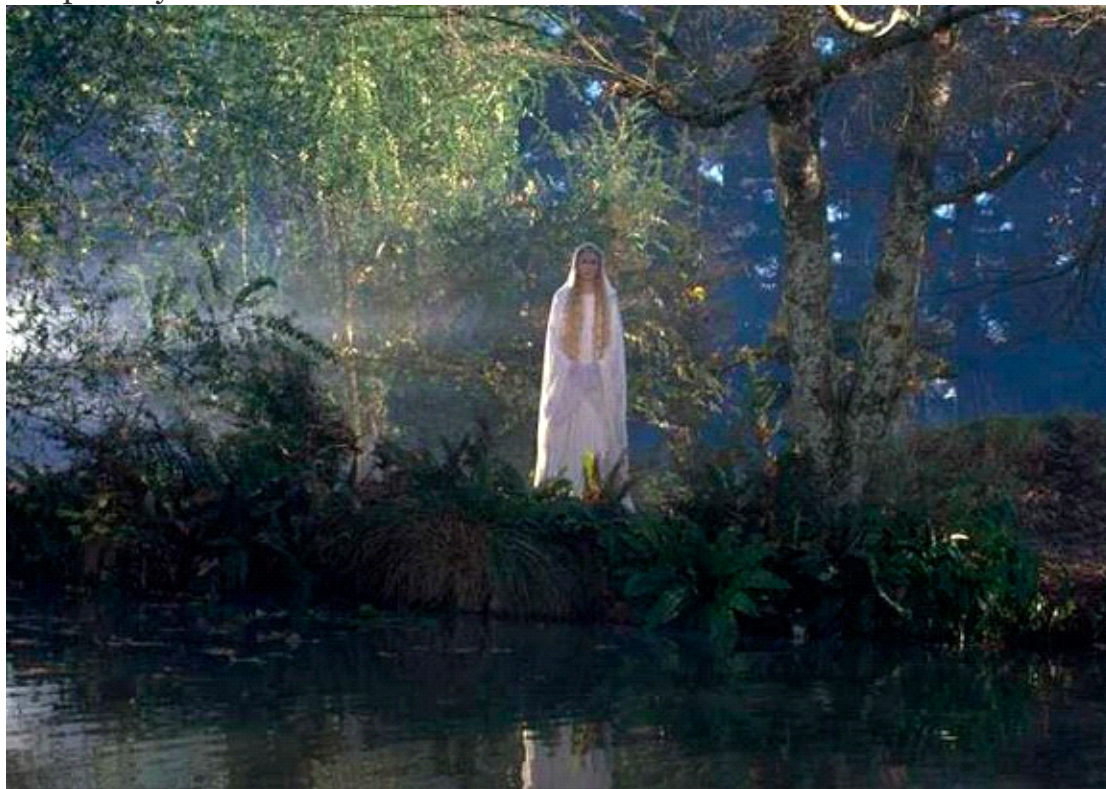
Возвращаясь из мира теней

Рубрика: [Лабиринты и Минотавры](#), [ЛиМ: Мир теней](#)

[Комментариев нет](#)

Казалось бы, все опасности [мира теней](#) позади, и вы вновь ступили на землю [Мифики](#). Остерегайся, путник, тебя ждет ещё одна опасность. Не смотря на все неприятности и сложности, что ожидают тебя в мире теней, такого чувства легкости, такого прилива сил и вдохновения, как испытывают люди, оказавшиеся там, ты больше не испытаешь. Больше всего возвращение в реальный мир напоминает пробуждение от сладкого сна – вдруг ты понимаешь, что ужасно голоден, что горло, как будто болит, что воздух пахнет пылью. Краски весеннего дня

кажутся тебе размытыми акварелями, а лица друзей и близких не радуют. Если есть хотя бы часть симптомов— мне не с чем поздравить парень, ты подхватил серую тоску – болезнь не смертельную, но очень неприятную.



— *Заходи ещё, мир теней будет ждать тебя!*

— *Спасибо, я лучше напишу.*

Мир теней зовет тебя, и ты всегда будешь вспоминать о нем с тоской, дни полетят незаметно, нападёт апатия, ты тщетно будешь искать выход «туда», но скорее всего просто сгинешь однажды в омуте печали и безысходности. Лирники откладывают в сторону свои лютни и кифары, маги теряют способности восстанавливать очки силы, а воины дни и ночи проводят в тавернах, заливая печаль вином. К приключениям они больше не способны.

Спасти от этого может божественное вмешательство, забота близких (менее вероятно) или кто-то, кто сможет разорвать злосчастную связь с тенями!

Каждый раз покидая мир теней сделайте проверку на сопротивление магии против числа 17 с премией +1 за каждый уровень персонажа. В

случае успеха, ничего кроме воспоминаний у вас не останется. В случае провала, серая тоска одолеет героя.

Единственный способ избежать этой проверки – быть выдворенным из мира теней с помощью заклинания [фей](#) «Блаженный сон».

Члены Королевского Двора фей имеют врожденную способность творить это заклинание. При произнесении заклинания (также, жертва должна быть осыпана пылью фей), его цель впадает в глубокий сон; когда герой просыпается, самое ясное, что он помнит – смутные воспоминания о феях, мире теней, чудесных приключениях и т.п. Все эти воспоминания представляются не более, чем ярким сновидением. Фактически, блаженный сон используется феями, чтобы стереть «жертве» фрагмент памяти, связанный с её пребыванием в мире теней.

Жертве разрешается сделать проверку на сопротивление магии (против 17) – в случае успеха, воспоминания о сладком сне остаются на всю жизнь, но они не будут восприниматься как подлинная реальность. В случае провала, у жертвы не останется даже воспоминаний. Это был всего лишь сон, одним словом. Встречая места уже виденные им «во сне», человек испытает чувство дежа вю, но не более того.

Обратите внимание – герои «выпроваженные» из заповедья с помощью заклинания Блаженный сон, могут не делать проверку от серой тоски.

Жители мира теней

Феи – бессмертные жители мира теней, и, едва ли не древнейшие обитатели обоих миров. Для [мира теней](#), феи тоже, что [сильваны](#) для [Мифики](#) – существа «плоть от плоти» этого места, накрепко связанные с ним.

Они не добрые и не злые, и действуют буквально так, как дует ветер – могут развеселить, могут напугать, могут показать дорогу, а могут и погубить искателей приключений. Уверенным можно быть можно

только в одном: скучно с ними не будет.

Нельзя дать даже приблизительное описание того, как выглядят феи в целом – каждая из них уникальна. Среди них великаны и коротышки, стройные и толстые, старые и молодые, прекрасные и совсем некрасивые. У одних фей есть крылья, у других – рога. Какие-то имеют хвосты, а у некоторых можно обнаружить даже плавники! Некоторые похожи на маленьких гуманоидов, другие представляют причудливые сочетания – человечки с головами-тыквами, с козлиными копытцами или плющом, растущим вместо волос.

Они мастера притворства, иллюзий и обмана – в этом у них нет равных в мире теней. Некоторые ученые даже считают, что все многообразие их форм и видов – не более, чем иллюзия, а «в натуре» все феи вообще не отличаются друг от друга, и выглядят вполне заурядно. Что ж, все может быть.



Двух похожих фей вы не найдете

Хотя с феями можно подружиться, этот народец слишком непредсказуем и капризен, чтобы считаться надежными союзниками. Не стоит доверять им всецело – в этом убедились многие искатели приключений. При этом, несмотря на свою явно «хаотичную» природу, эти существа всегда помнят зло и добро и сторицей воздают и за то и за другое – иногда через многие-многие годы, и в количествах, в десятки раз превосходящем «цену» услуги или проступка.

Все феи прекрасно чувствуют натуру человека – зло или добро для них читаются также ясно, как алфавит для нас. Они любят и ценят красивые вещи, сокровища и безделушки, и стараются завладеть понравившимися предметом во что бы то ни стало, например, предложив поменяться, или даже, стащив – если другие способы исчерпаны.

Феи любят говорить римфами, загадками и головоломками. При этом – они не могут сказать неправду, но их слова так многозначны, и пронизаны скрытыми подтекстами так, что до зерна правды, собеседнику нужно ещё докопаться. Собеседнику в разговоре с феями нужно быть предельно внимательным и конкретным, феи обожают ловить на слове, а данное обещание всегда рассматривают буквально, причем, как нерушимую клятву. Будьте уверены – если этим хитрецам удастся получить ваше обещание, о чем бы не шла речь, они найдут способ взыскать по счетам.

Классический пример – пообещав отдать ужин феям, если те покажут ему старый клад, незадачливый путешественник конечно же имел ввиду только сегодняшний ужин. С точки зрения фей, речь шла о каждом ужине в жизни искателя приключений.

С другой стороны, такое буквальное понимание слов, может быть использовано и против фей. Их жизненный принцип: «если X то Y». Если солнце встало, значит наступил день, если пообещал ужин – отдай. Что будет если заменить в этом уравнении Y на Z? Как

минимум – фея будет сбита с толку и озадачена. Находчивый искатель приключений, если не хочет делиться своим ужином, может называть его, к примеру, «завтраком», и феи каждый раз будут уходить ни с чем.

Когда фея ставит вас перед выбором «или-или», умный человек всегда должен постараться придумать третий вариант.

Феи бессмертны, но могут быть убиты вне мира теней. Они питаются лесными орехами, фруктами, семенами и корнями растений. Могут есть мясо, но это определенно не их любимый продукт. Чего феи не переносят, так это молока – к нему они испытывают ужасное отвращение. Угостить фею молоком – верный способ отличить её от человека, если вдруг она решила притвориться им.

Характеристики феи.

Предполагается, что феи вообще не сражаются в основной своей массе, однако имеют стражей-воинов. Их характеристики вы видите ниже. Разумеется, стражей очень мало — примерно каждая 10-я фея может оказаться одним из них. Тем не менее, как уже сказано выше, все феи различны, поэтому приведенный здесь портрет это скорее усредненное значение — вы можете изменять характеристики, чтобы каждый раз создавать уникальных противников и союзников.

Опубликовано: книга Мир теней

Тип существа: Народ

Размер: Крошечный

Степень агрессии: 0

Внимательность: 2

Близость к магии: 3

Инициатива: 18

Ближний бой: 1

Дистанционный бой: 2

Наносимые повреждения: 1

Движение в раунд: 40 футов

Магия фей: 5

Магическая сила: 17

Очки силы: 20

Коэффициент защиты: 21

Хиты существа: 1

Обнаружение: 12

Уклонение: 12

Сопротивление магии: 6

Награда: Слава 10, Мудрость 200 (без учета премий за использование снаряжения — щитов и т.п.).

Выбранные специальные способности:

- Скрытность (22);
- Сверх проворство;
- Обостренные чувства;
- Магия разума;
- Отличный стрелок;
- Быстрота молнии;
- Естественная защита;
- Камуфляж;
- Полет;
- Обитатель мира теней



*Большая часть населения представляет фей несколько иначе, чем автор
этой статьи и замечательный иллюстратор*

Брайан Фрауд

Королевский Двор

Среди фей встречаются как «рядовые граждане», так и знать. Знать фей называется Королевский Двор, именно Двор решает все важные дела, служит судилищем и управителем на празднествах, и прочих торжественных собраниях. Обычно Двор скрыт от глаз, но иногда путешественник невольно может наткнуться на него, блуждая по диким дебрям. Встретить Двор – горе для искателя приключений. Хотя феи не убивают невольных свидетелей своего пребывания в

мире смертных, но всегда подвергают его «испытаниям». Пройти испытания фей – дело на пределе возможностей смертных, но победителей ждут королевские награды. К сожалению, история знает имена лишь нескольких таких счастливиц.

Члены Королевского Двора имеют врожденную способность творить заклинание *Блаженный Сон*. При произнесении заклинания (также, жертва должна быть осыпана пылью фей), его цель впадает в глубокий сон; когда герой просыпается, самое ясное, что он помнит – смутные воспоминания о феях, мире теней, чудесных приключениях и т.п. Все эти воспоминания представляются не более, чем ярким сновидением. Фактически, блаженный сон используется феями, чтобы стереть «жертве» фрагмент памяти, связанный с её пребыванием в мире теней.

Жертве разрешается сделать проверку на сопротивление магии (против 17) – в случае успеха, воспоминания о сладком сне остаются на всю жизнь, но они не будут восприниматься как подлинная реальность. В случае провала, у жертвы не останется даже воспоминаний. Это был всего лишь сон, одним словом. Встречая места уже виденные им «во сне», человек испытает чувство deja vu, но не более того.

Обратите внимание – герои «выпроваженные» из заповедья с помощью заклинания *Блаженный сон*, могут не делать проверку от серой тоски.

Характеристики фей королевского двора

Опубликовано: книга Мир теней

Тип существа: Народ

Размер: Средний

Степень агрессии: 0

Внимательность: 3

Близость к магии: 3

Инициатива: 19

Ближний бой: 1

Наносимые повреждения: 1d6

Движение в раунд: 80 футов

Магия фей: 6

Магическая сила: 18

Очки силы: 24

Коэффициент защиты: 25

Хиты существа: 4

Обнаружение: 14

Уклонение: 16

Сопротивление магии: 6

Награда: Слава 125, Мудрость 230 (без учета премий за использование снаряжения — щитов и т.п.).

Выбранные специальные способности:

- Скрытность (20);
- Сверх проворство;
- Шестое чувство;
- Регенерация (1 хита в раунд);
- Магия разума;
- Быстрота молнии;
- Неуязвимость;
- Камуфляж;
- Полет;
- Обитатель мира теней

Королева фей

Во главе Королевского Двора стоит Королева фей. Известная под разными именами в легендах разных народов, чаще всего она зовется Титания, Мейв или Меб. Её во истину неземная красота поражает воображение. Любой, кому хотя бы мельком видел её лик, должен сделать проверку на сопротивление магии против 20, и в случае провала, сразу же попасть под действие её очарования (как заклинание *порабощение* Колдуна).

Откуда она появилась и что представляет собой — тайна. Известно

только, что она существовала ещё до своего рождения, что ей подчиняются все людские сны, все иллюзии мира теней, да и сам мир теней, возможно является только лишь фантазией королевы, рожденной из осколков первичного хаоса вселенной.

Королева мудра и всезнающа, для неё вообще нет тайн, но она не активный участник событий, а лишь созерцатель. Она никогда не вмешивается в происходящие события сама, если напрямую не затронуты интересы её детей. Детьми королевы считают себя все феи. Отсюда и другое название их народа – *дети Мейв*.

Как мудрая мать, она не только балует детей, но и наказывает их за проступки. Самое страшное наказание – изгнание. Большая часть фей, которых можно встретить в нашем мире, как раз такие «провинившиеся дети», которых временно изгнали из королевства за какой-то проступок. Королева всегда простит своих детей, когда те осознают свои проступки в полной мере – что такое пара сотен или даже тысяч лет для существ, не знающих о времени?

Характеристики Королевы фей

Королева фей не имеет никаких характеристик. Она душа мира теней — помните?

Разновидности фей

Как говорилось выше, описать общие черты народа фей невозможно. Но, можно выделить несколько архетипов поведения, правда, довольно общих, чтоб можно было считать их серьезной попыткой классификации.

Обманщики

Некоторые феи пытаются намеренно обмануть тех жителей «внешнего мира» с которыми сталкиваются. Делают это не от особого злого умысла, а по природе своей натуры. Дать плохой совет, заранее неправильную информацию или указать неверный путь? Да запросто. Для фей-обманщиков, это своеобразная игра, они не задумываются о

последствиях (они их вообще не интересуют), а делают пакость просто потому, что могут это сделать.

Почемучки

Хотя все феи любопытны от природы, некоторые из них любопытны до крайности. Их интересует буквально всё, и «почему?» звучит от них по двадцать раз подряд, по любому поводу. Бесконечные вопросы способны буквально «задолбать» любого собеседника, доведя его до белого каления. Почемучки – это обычно очень молодые феи, имеющие всего-то пару веков от роду.

Помощники

Некоторые феи стараются помочь всем встреченным путешественникам, их называют помощниками, или путевыми феями. Они не альтруисты, таким образом, они пытаются оплатить свой «долг» перед кем-то, кто оказал однажды помощь им, но остался неузнанным (возможно это было двести лет назад – путевую фею это не волнует). Помощник может действовать тайно (например, пополняя запас провизии путника) или явно (например, явно указав следовать за ним).

Все было бы прекрасно, если бы не стремление некоторых помощников помочь любой ценой. Такие уникалы могут даже преднамеренно ухудшить ситуацию в которой оказался искатель приключений, чтобы потом оказать помощь «со всей силы».

Помощь путевой феи обычно одноразовая, они не сопровождают искателей приключений и выручив один раз, двигаются по своим делам дальше.

Защитники

Фея выбирает одного персонажа своим подопечным и начинает незримо помогать ему, избавляя от различных опасностей в пути. Защитники руководствуются самыми разными целями – одни пытаются выплатить какой-то «долг», другие помогают не индивидууму, а его миссии, третьим просто чем-то приглянулся сам

человек.

Защитники обычно не показываются на глаза, но, в отличие от путевых фей, никогда не стараются усугубить ситуацию в которой оказался их протеже, чтоб затем героически его спасти.

Хитрецы

Все феи любят головоломки и загадки, но те, кого называют хитрецами, просто жить без них не могут. Цель этих фей – заморочить людям головы, заставить их взять на себя какие-то обязательства, а то и просто – плясать под их дудку. При этом, они не гнушаются никакими приемами на пути к цели, и встретить хитрецов на пути – однозначно плохая примета. Проще самому обмануть такую фею, чем отвязаться от неё другим способом.



Феи, магия и бой

Феи стараются избегать настоящего боя, имея для этого вполне приличный арсенал средств — к их услугам невидимость, иллюзии, призыв различных элементарей, в конце концов, они могут просто сбежать или спрятаться, пользуясь скоростью и малым размером. Однако будучи припертыми к стенке, используют миниатюрные кинжалы, наносящие 1-1d6 единиц повреждений.

Они очень уязвимы к оружию из железа, которое наносит им 1d6+3 повреждений в «реальном» мире. Если же удастся обсыпать фею обычной солью, она в течение 1d4 раундов не сможет использовать

свои свойства невидимости.

Заклинания доступные феям, принадлежащим к Королевскому двору, включают в себя:

- Первый уровень: Замешательство (как заклинание 1-го уровня у колдуна), 1 очко силы
- Второй уровень: Иллюзии (как заклинание 2-го уровня у колдуна), 2 очка силы
- Третий уровень: Плащ (как заклинание 3-го уровня у колдуна), 3 очка силы
- Четвёртый уровень: Природный облик (как заклинание 2-го уровня у Нимфы), 4 очка силы
- Пятый уровень: Природный покой (как заклинание 3-го уровня у Нимфы), 5 очков силы
- Шестой уровень: Управление природой (как заклинание 6-го уровня у Нимфы: оживить слугу, оживить слугу, управление погодой, создать воду, поцелуй жизни, смертельный поцелуй – бросьте 1d6, чтобы определить эффект, или назначьте по своему усмотрению для каждой отдельной феи). 6 очков силы

Заклинания доступные всем прочим феям:

- Второй уровень: Иллюзии (как заклинание 2-го уровня у колдуна), 4 очка силы
- Третий уровень: Плащ (как заклинание 3-го уровня у колдуна), 5 очков силы
- Четвёртый уровень: Природный облик (как заклинание 2-го уровня у Нимфы), 6 очков силы

Также, все феи могут по желанию говорить громким зловещим голосом, создавать источники мерцающего света, производить пугающие звуки, напускать легкий туман, сладкие или неприятные запахи, а также завалы и бурелом, препятствующие свободному перемещению.

При этом стоит отметить, что иллюзии фей, обычно сильнее и ярче, чем создаваемые другими магами.

Обратите внимание — магический талант фей называется магия фей, но, тем не менее, позволяет им использовать заклинания на Мифике, относящиеся к разным магическим царствам.

Меры

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, ЛиМ: Мир теней, Монструарий

Комментариев нет

Меры – злое отражение [фей](#). Их общество также имеет свою знать (Двор теней), и свою королеву (Королева теней). Как и феи, все меры различны меж собой, но отличаются от своих «условно добрых» собратьев пепельно-серой кожей, злобным взглядом впалых, как от действия долгой болезни глаз, а также неестественно тощими, или напротив, раздутыми телами.

Если меры имеют рога, то непременно закрученные, если есть крылья – то кожистые, если хвост, то голый и заканчивающийся острой колючкой.

Они не бессмертны, как феи, но после гибели не исчезают, а превращаются в оттенки. Внешне они похожи на меров при жизни, но их кожа почти черная, вместо глаз — пустые глазницы, они не издают никаких звуков и полностью послушны воле представителей Двора теней. Оттенки не могут применять магию и нападают, пользуясь своим численным превосходством.

Если феи могут иногда путать прохожих, заводить в глушь или просто подтрунивать над ними, то меры делают это всегда, но не для развлечения, а от врожденной злобы. Разумеется, и их «шутки» и «методы работы» куда как более отвратительны, чем у фей.

Феи и меры враждуют и всячески изводят не только друг друга, но также союзников и друзей противоположной стороны. Очень не повезет тем искателям приключений, что окажутся между вечными

противниками.



Королева теней

Двор и Королева теней находятся в самых глухих чащах мира теней, подходы к которым охраняют бесчисленные воинства теней. Здесь они вынашивают свои ужасные планы относительно королевства фей и другие гнусные затеи. Королеву теней зовут Люссина. В прошлом, одна из дочерей Королевы фей, она попыталась свергнуть её и занять трон, однако попытка переворота была пресечена.

Королева фей слишком любит своих детей, поэтому она не уничтожила Люссину, но лишь прогнала её прочь, навсегда. Изгнанница не смирилась, но собрала вокруг себя других обиженных

и попавших под её влияние фей и объявила себя королевой теней. Как и «мать», Люссина прекрасна и любой, кто взглянет на неё и провалит проверку на сопротивление магии (против 17), окажется под влиянием её очарования (как заклинание колдуна *принуждение*). Однако, ей не хватает внутреннего благородства и величия, чтобы сравняться с истинной королевой фей.

Тех, кто не справился с заданием или не оправдал надежд, ждет всегда одна и та же кара – смерть. Сама Люссина уверена – милосердие — это привилегия дураков, и тому, что сейчас она жива, она обязана глупости, а не благородству Мейб. Вместе с тем, она помнит, как сама пыталась стать новой королевой, поэтому уничтожает соратников при малейшем подозрении.

Меры в бою

В отличие от фей, меры никогда не избегают боя. Конечно они предпочтут пакостить издали, прячась поодаль, но нападают сразу же в случае обнаружения. На одного мера, всегда приходится по два сопровождающих их оттенка. На Мифике, меры никогда не нападают утром, днем и ранним вечером. Сумерки и ночная темнота – их союзники.

Заклинания доступные мерам, принадлежащим к Двору теней, включают в себя:

- Первый уровень: Замешательство (как заклинание 1-го уровня у колдуна), 1 очко силы
- Второй уровень: Иллюзии (как заклинание 2-го уровня у колдуна), 2 очка силы
- Третий уровень: Плащ (как заклинание 3-го уровня у колдуна), 3 очка силы
- Четвёртый уровень: Внушающий ужас (как заклинание 3-го уровня у Черного друида, но действующее только на одного противника), 4 очка силы
- Пятый уровень: Болотный туман (как заклинание 5-го уровня у Черного друида), 5 очков силы.

- Шестой уровень: Порча (как заклинание 6-го уровня у Черного друида). 6 очков силы
Заклинания доступные всем прочим феям:
 - [Первый уровень: Замешательство](#) (как заклинание 1-го уровня у колдуна), 4 очка силы
 - [Второй уровень: Иллюзии](#) (как заклинание 2-го уровня у колдуна), 5 очков силы
 - [Третий уровень: Плащ](#) (как заклинание 3-го уровня у колдуна), 6 очков силы
- Оттенки не владеют магией и считаются теньями, только меньшего размера (см. ниже).

Как и феи, они очень уязвимы к оружию из железа, которое наносит им 1d6+3 повреждений в «реальном» мире. Если же удастся обсыпать меру обычной солью, она в течение 1d4 раундов не сможет использовать свои свойства невидимости.

Характеристики

Оттенки

Опубликовано: книга Мир теней

Тип существа: Дух

Размер: Крошечный

Степень агрессии: 2

Внимательность: 1

Близость к магии: 2

Инициатива: 15

Ближний бой: 5

Наносимые повреждения: 1

Движение в раунд: 30 футов

Коэффициент защиты: 16

Хиты существа: 3

Обнаружение: 10

Уклонение: 8

Сопротивление магии: 8

Награда: Слава 10.5, Мудрость 140 (без учета премий за использование снаряжения — щитов и т.п.).

Выбранные специальные способности:

- Скрытность (20);
- Сверх проворство;
- Шестое чувство;
- Сопротивление магии;
- Вампиризм;
- Иллюзорность;
- Камуфляж;
- Полет;
- Обитатель мира теней

Меры

Опубликовано: книга Мир теней

Тип существа: Народ

Размер: Крошечный

Степень агрессии: 2

Внимательность: 2

Близость к магии: 2

Инициатива: 20

Ближний бой: 5

Наносимые повреждения: 1

Движение в раунд: 40 футов

Магия фей: 4

Магическая сила: 16

Очки силы: 16

Коэффициент защиты: 20

Хиты существа: 3

Обнаружение: 12

Уклонение: 12

Соппротивление магии: 4

Награда: Слава 11, Мудрость 200 (без учета премий за использование снаряжения — щитов и т.п.).

Выбранные специальные способности:

- Скрытность (22);
- Сверх проворство;
- Обостренные чувства;
- Магия разума;
- Быстрота молнии;
- Естественная защита;
- Камуфляж;
- Полет;
- Обитатель мира теней

Меры Двора Теней

Опубликовано: книга Мир теней

Тип существа: Народ

Размер: Средний

Степень агрессии: 3

Внимательность: 3

Близость к магии: 3

Инициатива: 22

Ближний бой: 7

Наносимые повреждения: 1d6

Движение в раунд: 80 футов

Психо-дар: 6

Магическая сила: 18

Очки силы: 24

Коэффициент защиты: 21

Хиты существа: 16

Обнаружение: 18

Уклонение: 16

Соппротивление магии: 6

Награда: Слава 140, Мудрость 210 (без учета премий за использование снаряжения — щитов и т.п.).

Выбранные специальные способности:

- Скрытность (20);
- Сверх проворство;
- Шестое чувство;
- Обостренные чувства;
- Магия разума;
- Быстрота молнии;
- Естественная защита;
- Камуфляж;
- Полет;
- Обитатель мира теней

Дети тени

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, ЛиМ: Мир теней, Монструарий

Комментариев нет

Тип существа: Народ

Размер: Средний

Степень агрессии: 1

Внимательность: 0

Близость к магии: 1

Инициатива: 11

Ближний бой: 2

Наносимые повреждения: 1d6

Движение в раунд: 60 футов

Коэффициент защиты: 13

Хиты существа: 8

Обнаружение: 8

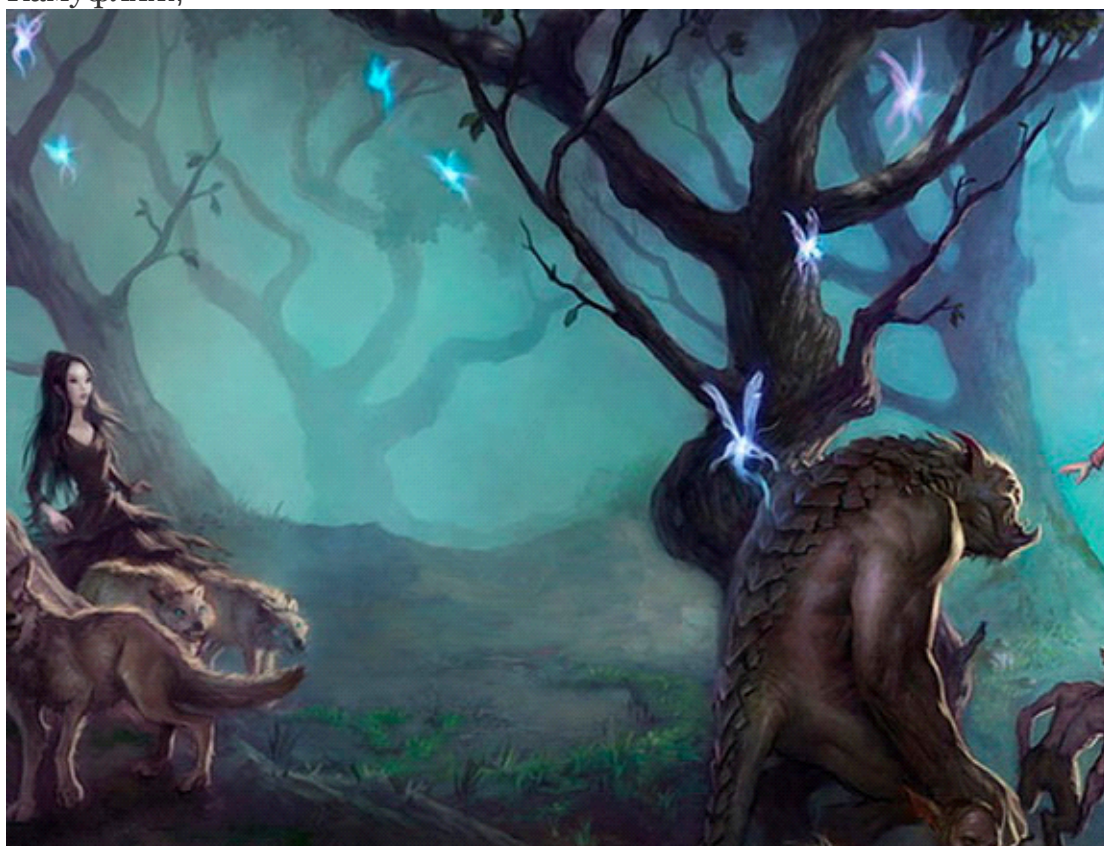
Уклонение: 0

Соппротивление магии: 2

Награда: Слава 35, Мудрость 0 (без учета премий за использование снаряжения — щитов и т.п.).

Выбранные специальные способности:

- Атака с разбегу (Инициатива 13, Ближний бой 4);
- Скрытность (12);
- Обостренные чувства;
- Камуфляж;



Феи воспринимаются жителями реальности как «добрые» создания, в то время, как правильно было бы говорить «не злые». Эти бессмертные существа из Мира Теней не подвластны человеческому осмыслению и непонятны нам. Некоторые их розыгрыши и обычаи вообще не укладываются в привычную для смертного канву жизни. Плодом одного из таких «розыгрышей» являются дети тени. Молва гласит – феи, даже самые милые и прекрасные во взрослом возрасте, в детстве иногда бывают такими невыносимыми и некрасивыми, что даже родители стараются избавиться от ребенка. Разумеется, они не бросают его на произвол судьбы, а просто...

подменяют им человеческого младенца. С нашей точки зрения – такой поступок кажется дикостью, с точки зрения фей – сущая ерунда. Для бессмертного существа жалкие 5-10-15 лет не значат ничего, а в назначенный срок, подменыш сам вернется туда откуда он родом. Что касается собственно теневых детей, т.е. похищенных людских младенцев, то их судьба не так проста.

Подменыши

Дети фей (подменыши) – как две капли похожи на подменяемых младенцев внешне. При этом, подменыши обладают некоторой степенью колдовских сил и дополнительно воздействуют на своих родителей, заставляя их верить в это сходство, при всех «странностях» сопровождающих таких детей.

Подмена происходит с возраста 2-х недель до 2-х лет. Хотя подменыши — это действительно младенцы и не умеют ходить и говорить, они тем не менее, могут быть старше своих приёмных родителей. Единственное, что внешне выдает их нечеловеческое происхождение – глаза. В глазах детей фей сквозит мудрость веков, они больше напоминают глаза прожившего долгую жизнь старика.

Как и все феи, подменыши не переносят молока и могут питаться обычной едой буквально с самого рождения (это главный и самый надежный маркер определения подменышей). Прикосновение железными предметами оставляет на их коже ожоги.

Растет подменыш также, как если бы он был обычным человеческим ребенком, но чем взрослее он становится, тем более непохож на человека. Он задумчив, развит не по годам, со сверстниками ему не интересно. Он задает странные вопросы, бодрствует по ночам и спит днем. Иногда «странности» выходят за рамки обычного – подменыш исчезает и появляется в другом месте, можно заметить, как он левитирует или найти его ночью, играющим с болотными огнями.

Годам к 12-13, такие дети впадают в меланхолию, начинают часто болеть и постоянно тоскуют, не разговаривая ни с кем. В одну из

лунных ночей, подменыш просто исчезает. Так фея возвращается к своим настоящим родичам – в мир теней.

Дети теней

В отличие от собственных детей, человеческие дети кажутся феям чрезвычайно милыми и покладистыми. Для них, младенцы больше похожи на куколок – с ними играют и ухаживают, пока не надоест. С точки зрения фей, это время – мгновения, но с человеческой точки зрения, могут пройти долгие годы, и ребенок успеет подрасти и даже возмужать. Морально-этические проблемы (людей) не значат для фей ничего, бессмертные существа относятся к людям как к забавным игрушкам, что бы это не значило для человеческой гордости.

Человек, ну это что-то типа веселого лопоухого щенка, но только чуть более умного. Он несчастен в своем глупом и злом мире, а в мире теней его ждут веселье и удовольствия. Вам ведь тоже жалко щенка на улице, и кажется, что гораздо гуманнее отнести его в приют, верно? Феи рассуждают примерно также.

К возрасту 12-13 лет, дети теней, обычно, возвращаются назад. За время пребывания в мире теней, они постигают очень много премудростей и таинств, и хотя внешне остаются обычными людьми, отныне навеки принадлежат не одному, а сразу двум мирам.

Навсегда они сохраняют способность оставаться почти невидимым в лесах (как сильваны), лучше распознавать иллюзии (+2 к любым проверкам) и прекрасно видеть в темноте (инфразрение). В довершение ко всему, феи обычно никогда не отпускают своих воспитанников с пустыми руками и либо одаривают их каким-то волшебным предметом, либо показывают, как искать клады фей, либо обучают одному-двум полезным заклинаниям.

Однако, среди людей они остаются белыми воронами – им кажутся глупыми обычные людские развлечения, они сохраняют приверженность к ночному образу жизни, а главное – они (хотя на них и накладывается заклинание Благостный сон перед «отправкой»

домой) хорошо помнят Мир Теней. Все дети тени «болеют» легкой формой серой тоски и с трудом находят себя в новом-старом мире. Так как для фей время течет не так как для нас, ребенок теней иногда появляется не в том времени – например, спустя поколение, или лет через 20 после своего исчезновения. Сам он при этом остается мальчиком 12-13 лет.

Неприязнь к молоку они сохраняют на всю жизнь, но, к счастью, металлические вещи не оказывают на них такого влияния, как на непрошенных опекунов. Вопреки ожиданиям, детям теней, как и нимфам – нельзя повторно оказаться в мире теней.

Логичный вопрос – похищают ли феи чьих-то ещё детей? Ответ да. Дети [сильванов](#) также становятся предметом подмены, хотя, во-первых, это бывает редко, а во-вторых – сильванов не удастся обмануть иллюзиями, и они могут отправляться в теневой мир на поиски, что чревато осложнениями. По этой причине, похищение детей сильванов, чаще всего связано с происками меров, чем фей.

Дикая охота

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, ЛиМ: Мир теней, Монструарий
Комментариев нет

Опубликовано: книга Мир теней

Тип существа: Дух

Размер: Гигантский

Степень агрессии: 2

Внимательность: 1

Близость к магии: 3

Инициатива: 15

Ближний бой: 8

Наносимые повреждения: 3d6

Движение в раунд: 120 футов

Коэффициент защиты: 29

Хиты существа: 50

Обнаружение: 2

Уклонение: 2

Сопротивление магии: 10

Награда: Слава 575, Мудрость 140 (без учета премий за использование снаряжения — щитов и т.п.).

Выбранные специальные способности:

- Сверхъестественная выносливость;
- Сопротивление магии;
- Неуязвимость;
- Естественная защита;
- Иллюзорность;
- Галоп;
- Аура страха;



Дикая охота- одно из тех зрелищ, которые лучше наблюдать издалека.

Лучше всего — с луны.

Раз в несколько десятков (иногда сотен) лет, теневой мир с ног до головы потрясает ужасное событие. Имя этому событию – Дикая Охота. Дикая охота – это безумная толпа мери на теневых конях, призраков, теней, оттенков и других порождений тьмы, которая несется сквозь пространство не разбирая дороги, и убивает всех, кому не повезет оказаться на их пути. Формальная цель дикой охоты – феи, однако окажись на дороге человек, сильван, или даже другая тень – от них останутся только рожки да ножки. Даже деревья лежат вырванными из земли с корнями – этим последствия дикой охоты ничем не отличаются от страшного стихийного бедствия. Их следы, как незаживающие раны, можно встретить и через много лет после завершения очередной охоты.

Если смотреть на действо со стороны, то дикая охота действительно поражает воображение – охотники всех видов, форм и размеров несутся вперед, обгоняя друг друга в азарте погоне. Воздух раскалывается от многоголосового воя погонщиков, грохота копыт (хотя теневые лошади передвигаются бесшумно), которые разносятся за много миль от маршрута этой ужасной кавалькады.

Иногда (примерно раз в 500 лет) случается страшное – охота достигает такого масштаба, что прорывается из мира теней в мир реальности. Люди имеют короткую память и не помнят о том, что подобное уже случалось раньше, в то время как сильваны, нимфы и другие долгоживущие народы, вполне могут хранить память о таких событиях.

Опасность представляет не только сама охота, но и нашествие теней, всегда следующих за ней. Они буквально наводняют местность (итак представляющую собой унылый, гиблый пейзаж), где прошли ужасные всадники.

Всадники Дикой охоты неустомимы, никогда не останавливаются и всегда находятся в движении, как рой саранчи. Они движутся сплошной волной и сталкиваясь с препятствием, просто разрушают его с ходу (или пробивают насквозь, как горы или городские стены).

Заправляет дикой охотой Мастер Охоты – злобный мери, принадлежащий к Теневому Двору. Мастер Охоты – высокий, тощий, черноглазый всадник со злобным оскалом зубастой пасти. Его резкий голос гремит так, что способен перекричать вес ужасный гомон, создаваемый всадниками. Мастер охоты – назначаемая должность, если он убит, Королева теней просто назначает на его место другого.

Маршрут охоты определяется её мастером, но это не ровная прямая, а довольно извилистый маршрут. Иногда охота прыгает с места на место пользуясь порталами между двумя мирами, возникая то здесь, то там.

Хотя Дикая Охота состоит из отдельных охотников, действуют они, всецело повинаясь Мастеру Охоты, как единое целое. Так как скорость её движения очень высока, то выделить одну цель внутри потока и атаковать её, не представляется возможным. По этой причине, в условиях игры, будет правильнее расценивать всю охоту как вид эгрегора – то есть одно квазисущество.

Любой, кто оказался на пути Дикой охоты немедленно получит 4d6 повреждений и должен будет сделать проверку на уклонение от опасности против 17. В случае провала попытки, жертва просто исчезнет под копытами сотен копыт.

Бег Дикой охоты будет окончен либо, когда значительная часть её членов будет выведена из строя, либо... в любой другой момент времени – как решит мастер охоты.

Отблески

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, ЛиМ: Мир теней, Монструарий
Комментариев нет

Опубликовано: книга Мир теней

Тип существа: Дух

Размер: Маленький

Степень агрессии: 0

Внимательность: 1

Близость к магии: 1

Инициатива: 11

Ближний бой: 0

Наносимые повреждения: 1d3

Движение в раунд: 45 футов

Коэффициент защиты: 13 (15 в мире теней)

Хиты существа: 2

Обнаружение: 6

Уклонение: 6

Сопротивление магии: 2

Награда: Слава 11, Мудрость 80 (без учета премий за использование снаряжения — щитов и т.п.).

Выбранные специальные способности:

- Шестое чувство;
- Не мыслящий;
- Иллюзорность;
- Полет;
- Обитатель мира теней



Отблески — блуждающие огоньки. Общее семейное фото.

Отблески, или, как их называют люди – *блуждающие огоньки*, обычно появляются в тех местах, где реальность и запределье находятся очень близко, разделенные лишь тонкой гранью. Их размер варьируется от 1 до 4-х футов – чем ярче их свет, чем больше их, тем сильнее и стабильнее местный портал (размер отблесков обманчив – они видны издалека и часто кажутся меньше, чем в действительности).

Отблески не опасны для опытного искателя приключений, но в больших количествах, они представляют собой неслабую угрозу – немудрено, для создания, подпитывающегося жизненной силой живых. Правда для того, чтоб стать «жертвой» этих существ, нужно как минимум проспать 12 часов кряду, находясь в самом их скоплении – случайная встреча с отблесками особой беды не сулит, разве только, у человека разыграется аппетит, да и сон будет крепче обычного.

Кроме «маркерной» функции (показать вход в мир теней), отблески притягивают призраки и блуждающие души, которые как светлячки,

летят на их свет. Слишком слабые, чтобы сопротивляться зову мира теней, они оказываются затянутыми в него, и пополняют бесчисленные армии теней. В этом смысле, отблески делают полезное дело и очищают Мифику от блудных душ. Однако отблески привлекают не только неприкаянных, но и вполне живых людей – впечатлительных, любопытных, а то и просто больных. В мир теней они попадут вряд ли, а вот в болото – запросто.

Хотя отблески существа мирные и не нападают, они имеют и некоторый «злой умысел» — вынуждая людей следовать за ними поглубже в дебри, они выжидают, когда человек устанет и приляжет отдохнуть, или завязнет в трясине, после чего неслышно облепляют его фигуру и «ужинают». Проснуться после такой встречи удастся далеко не всем искателям приключений.

Являются ли отблески разумными существами? Скорее всего нет – во всяком случае «мозгов» у них не больше, чем у коров или лошадей. Служат ли отблески добру или злу? Ответ отрицательный – несмотря на то, что их часто можно видеть в обществе [фей](#) или [меров](#), отблески показываются только в местах соприкосновения миров, вне зависимости от настроения тех, кто волей-неволей составляет им компанию.

Теневые силваны

Рубрика: [Лабиринты и Минотавры](#), [ЛиМ: Мир теней](#), [Монструарий](#)
[Комментариев нет](#)

Опубликовано: книга Мир теней

Тип существа: Народ

Размер: Средний

Степень агрессии: 0

Внимательность: 3

Близость к магии: 2

Инициатива: 19

Ближний бой: 1

Дистанционный бой: 5

Наносимые повреждения: 1d6

Движение в раунд: 80 футов

Коэффициент защиты: 16

Хиты существа: 8

Обнаружение: 14

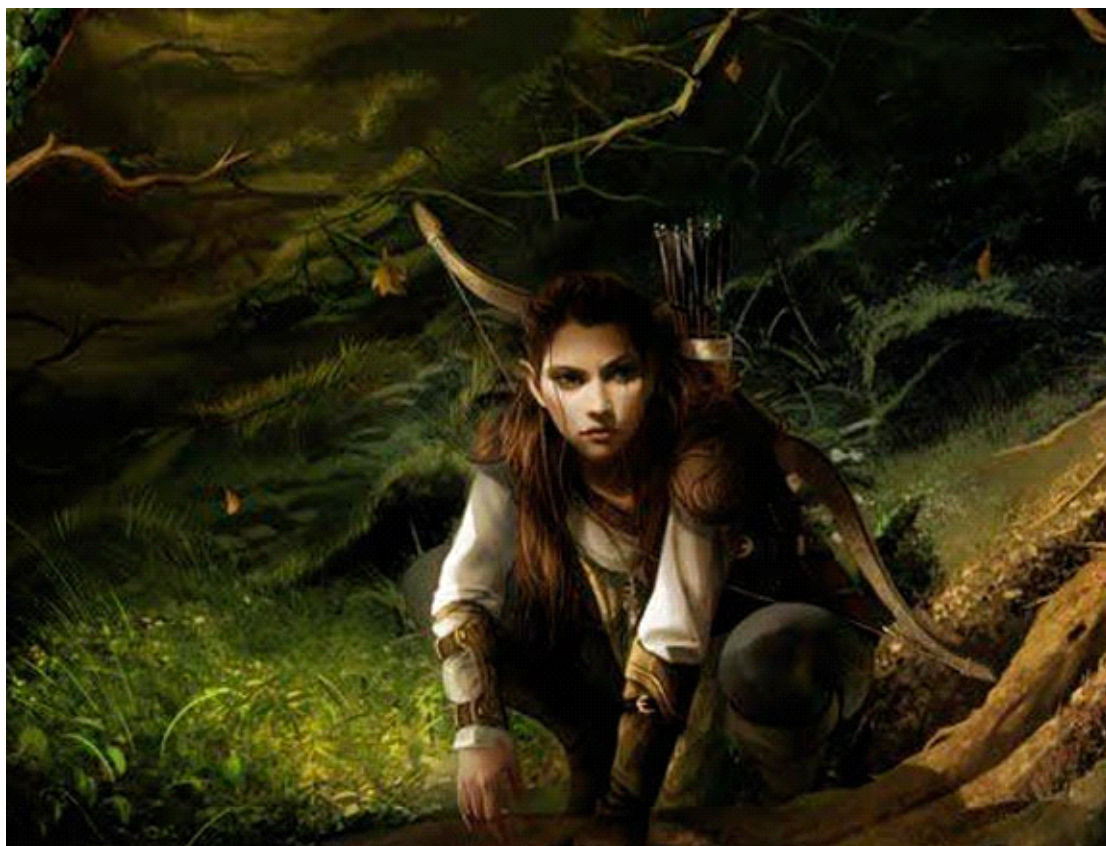
Уклонение: 12

Сопротивление магии: 8

Награда: Слава 95, Мудрость 40 (без учета премий за использование снаряжения — щитов и т.п.).

Выбранные специальные способности:

- Скрытность (20);
- Сверх проворство;
- Сверхъестественная выносливость;
- Обостренные чувства;
- Регенерация (1 хита в раунд);
- Меткая стрельба;
- Отличный стрелок;
- Сопротивление магии;
- Быстрота молнии;
- Камуфляж;
- Обитатель мира теней



Какие-такие эльфы? Сильваны мы. Теневые.

[Сильваны](#) и [феи](#) имеют ряд схожих особенностей – неразрывно связанные с природой, они черпают свои силы от неё. Тем не менее, феи по сравнению с сильванами существа более «темные», а потому настоящей «братской любви» между их народами нет. В истории сношений двух этих видов волшебных созданий, есть только одна по-настоящему общая страница, и связана она с сильванами тени. В давние времена, [спасаясь от войск автократов](#), истребляющих жителей лесов Сибариса целыми племенами, несколько племен сильванов, под угрозой гибели приняли беспрецедентное решение – уйти в мир теней. Оказавшись на новом месте, сильваны сперва несли ужасные потери от действий мери и других обитателей тени, но Королева Фей приняла жертву гордого народа, добровольно расставшегося с миром солнца в пользу теневой стороны. Только это помогло сильванам закрепиться, а затем и размножиться в мире теней.

Со временем, племена сильванов планировали вернуться на Мифику, но время шло, а уходить они не торопились. Вскоре они стали

полноправными жителями запределья, однако их связь с «реальным миром», хотя и ослабла, не была разорвана полностью. Так они и живут до нынешних времен – вечные странники, одинаково свои и одновременно чужие и в мире теней и на Мифике.

Сильваны мира теней отличаются внешне от своих собратьев с Мифики чуть более крупным сложением, и более темным цветом кожи. Хотя в целом они одеваются также, и соблюдают те же обычаи, как и до исхода, их общество имеет более строгую иерархию, да и сами они несколько грубее сородичей. Все теневые сильваны могут видеть в темноте, безошибочно распознавать иллюзии, и владеют теми же заклинаниями, что простые феи:

- [Первый уровень: Замешательство](#) (как заклинание 1-го уровня у колдуна), 4 очка силы
- [Второй уровень: Иллюзии](#) (как заклинание 2-го уровня у колдуна), 5 очков силы
- [Третий уровень: Плащ](#) (как заклинание 3-го уровня у колдуна), 6 очков силы

Именно из-за того, что сильваны тени не забыли свой родной мир, сильваны Мифики, обычно бывают в курсе того, что происходит в запределье. Из них получаются отличные (во всяком случае – более надежные, чем феи) проводники по миру теней, однако они никогда не смогут помочь в любом деле, связанном с феями. Сильваны помнят, что сделала для них Королева фей и никогда не пойдут с ней на конфликт.

Теневые сильваны – не духи.

Обездоленные

Рубрика: [Лабиринты и Минотавры](#), [ЛиМ: Мир теней](#), [Монструарий](#)
[Комментариев нет](#)

Опубликовано: книга Мир теней

Тип существа: Дух

Размер: Средний

Степень агрессии: 1

Внимательность: 1

Близость к магии: 2

Инициатива: 12

Ближний бой: 2

Наносимые повреждения: 1d6

Движение в раунд: 60 футов

Коэффициент защиты: 14 (16 в мире теней)

Хиты существа: 12

Обнаружение: 6

Уклонение: 4

Соппротивление магии: 4

Награда: Слава 80, Мудрость 120 (без учета премий за использование снаряжения — щитов и т.п.).

Выбранные специальные способности:

- Схватывание (Сила= 16);
- Сверхъестественная выносливость;
- Шестое чувство;
- Вампиризм;
- Иллюзорность;
- Обитатель мира теней



Обездоленные никогда не смиряться со своей участью

Обездоленные – духи, застрявшие в [мире теней](#), в то время как их тело оказалось по какой-то причине уничтожено в «реальности» или насильно отделено от души. Происки магов, гибель в болоте в момент открытия входа в запределье, — причин может быть много.

Озлобленные и не смирившиеся, обездоленные бродят по миру теней и ищут любой способ вернуться назад или... обрести новое тело.

Внешне они не отличаются от самих себя при жизни, но цвет их кожи, одежды и т.п. становится приглушенным, сероватым. Перемещаются они всегда чуть медленнее, чем живые, однако, с первого взгляда определить, что перед вами не живой человек, а злой дух, довольно сложно.

Самое главное отличие обездоленных – аура гнетущей тоски и безысходности, которая начинает ощущаться, едва один из них окажется на расстоянии 15 футов от искателей приключений. Они способны разговаривать и владеют фрагментарными знаниями и памятью самих себя при жизни.

Надо отдать должное – этот дух весьма коварен и достаточно разумен, поэтому не будет переть напролом и даже может некоторое время путешествовать в компании искателей приключений, чтобы, подкараулив одну из жертв, действовать наверняка.

Всеми правдами и неправдами, обездоленный старается подойти к выбранной цели вплотную, а оказавшись на короткой дистанции, немедленно атакует. Атака их весьма своеобразна – обездоленный старается обнять жертву. Жертва может сделать проверку на уклонение от опасности (против 17), а если это не удалось – сделать проверку на сопротивление магии (против 15).

Если уклониться не удалось, но жертва успешно выполнила проверку на сопротивление, ей наносится урон 1d6 (не физический – обездоленные пьют жизненную силу жертв). Если же провалены обе проверки, ей наносится стандартный урон, кроме того жертва оказывается настолько ослабленной, что не может больше сопротивляться, роняет оружие, и падает на землю, сворачиваясь в позе эмбриона и засыпая беспробудным сном на 1d12+2 часов.

В случае одиночного нападения – участь такого несчастного решена. Обездоленный выпьет все его соки, в бесплотных попытках «влезть» в новое тело, а когда совсем перестанет ощущать приток жизненных сил, просто отправится на поиски новой жертвы. Если жертву удастся отбить, то проспавшись как следует, она полностью придет в себя, разве что будет некоторое время ощущать страшную слабость.

В случае нападения на группу, «вырубив» одного противника, обездоленный нападет на следующего – больше тел, больше шансов, верно?

Человек убитый обездоленным (душа насильно отделена от тела), сам становится обездоленным. Вернуться в свое, теперь уже мертвое тело он не может, и вынужден искать другое, живое.

По неподтвержденным данным, в 10% случаев обездоленный действительно обретает новое тело. Однако никаких сведений о том,

что представляет собой такое существо нет. Если же предположить, что обездоленный становится после такой процедуры обычным человеком... ну, вряд ли кто-то станет распространяться о такой детали в своей биографии, верно?

Теневые воины

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, ЛиМ: Мир теней, Монструарий
Комментариев нет

Опубликовано: книга Мир теней

Тип существа: Дух

Размер: Средний

Степень агрессии: 2

Внимательность: 2

Близость к магии: 2

Инициатива: 14

Ближний бой: 4

Дистанционный бой: 4

Наносимые повреждения: 1d6

Движение в раунд: 60 футов

Коэффициент защиты: 14 (16 в мире теней)

Хиты существа: 16

Обнаружение: 8

Уклонение: 6

Сопротивление магии: 8

Награда: Слава 95, Мудрость 120 (без учета премий за использование снаряжения — щитов и т.п.).

Выбранные специальные способности:

- Атака с разбегу (Инициатива 16, Ближний бой 6);
- Сверхъестественная выносливость;
- Шестое чувство;
- Отличный стрелок;

- Сопротивление магии;
- Иллюзорность;
- Обитатель мира теней



Теневой воин следующей эпохи

Когда-то давным-давно, в Эру Магии, отряд героев под руководством героя Мариса Львиной гривы, сражался против коварного мага-автократа Фалара. Автократ практиковал искусство вызова теней и намеревавшегося с их помощью подчинить себе, сейчас уже давно оставленное людьми царство Охромена. Нанеся Фалару ряд поражений, герои в конечном итоге вынудили его бежать в мир теней и сами последовали за ним. Однако, что-то пошло не так и портал захлопнулся, едва лишь два десятка смельчаков переступили его порог.

Марис и его верные друзья навсегда сгинули в тенях. Неизвестно – настигли ли они в итоге тирана Фалара или были перебиты его приспешниками и ужасами мира теней, но совершенно бесспорный факт – с тех пор в мире теней появился сильный отряд воинов,

сражающийся со злом во всех его проявлениях.

Сильваны говорят, что, когда герои поняли — обратного пути нет, они поклялись сражаться со злом до конца. Такой сильной была эта клятва, что даже после гибели люди Мариса не могли успокоиться и продолжали свою войну со злом, породив своеобразный эгрегор. Со временем, сила эгрегора только росла, притягивая души таких же непримиримых борцов с созданиями тьмы, нашедшими смерть в заповедье. Хотя встретить воинов тени «в мирное время» практически невозможно (только в исключительных случаях см.ниже), в бою с порождениями зла происходящими в мире теней, существует 20% шанс (1-5 при броске 1d20), что по крайней мере один из них появиться ниоткуда, и начнет сражаться на стороне героев. Их фигуры полупрозрачны, всегда молочно-белого цвета. Выглядят они также, как в момент гибели, и по этой причине одеты в «старомодные» доспехи и носят оружие, которым «живые» могут не пользоваться уже многие века. Теневые воины имеют те же боевые навыки, что при жизни, и говорят на тех языках, что знали.

Воины тени не будут помогать героям в их миссиях, также они не разговаривают и не ведут переговоров. С другой стороны, в бой они идут с боевым кличем, звучащим как приглушенное грозное эхо. Очень редко, воины тени могут предупредить героев об опасности, но всегда коротко и не уточняя деталей — «берегись!», «вперед!». Как правило, этого вполне достаточно.

На Мифике воинов тени можно встретить только в тех местах, где границы между мирами чрезвычайно тонки.

Хотя это не известно точно, но говорят, что духи нескольких «особо опасных» борцов со злом (включая самого Мариса) отличаются от большинства других. Они полностью сохранили личности, и организовали своеобразный орден воинов тени, где встречаются раз в год и рассказывают друг другу о своих походах и деяниях. Они поддерживают некоторые отношения с феями и считаются их ценными союзниками.

Воины тени хорошо знают повадки жителей мира теней и так яростно ненавидят тьму, что их удары, направленные против теней, меров и т.п. существ, наносят 1d6+3 повреждений. Кроме того, их тела испускают свет прогоняющий тьму, а каждый боевой раунд, все злые противники, вынуждены делать проверку сопротивления магии. В случае провала заклинания, противники оказываются под действием [колдовского заклинания](#) «Замешательство».

Теневая лошадь

Рубрика: [Лабиринты и Минотавры](#), [ЛиМ: Мир теней](#), [Монструарий](#)
[Комментариев нет](#)

Опубликовано: книга Мир теней

Тип существа: Дух

Размер: Средний

Степень агрессии: 1

Внимательность: 1

Близость к магии: 2

Инициатива: 18

Ближний бой: 3

Наносимые повреждения: 1d6

Движение в раунд: 80 футов

Коэффициент защиты: 16 (18 в мире теней)

Хиты существа: 8

Обнаружение: 6

Уклонение: 8

Сопротивление магии: 4

Награда: Слава 85, Мудрость 40 (без учета премий за использование снаряжения — щитов и т.п.).

Выбранные специальные способности:

- Атака с разбегу (Инициатива 20, Ближний бой 5);
- Скрытность (16);
- Сверх проворство;

- Растаптывание;
- Быстрота молнии;
- Иллюзорность;
- Галоп;
- Камуфляж;
- Обитатель мира теней



А что тут такого? Просто тeneвая лошадь-альбинос.

Тeneвая лошадь – ещё одно создание [фей](#). Она представляется вам скакуном с цветом от светло-серого, до черного, полупрозрачным, и сотканным из невероятной смеси клубящегося тумана и тени.

Теневые кони ступают совершенно бесшумно и их силуэты всегда клубятся, только в общих чертах напоминая фигуру лошади.

Впрочем, не смотря на кажущуюся невесомость и легкость этих созданий, тeneвая лошадь быстрее и сильнее обычной, а удар её копыта вышибает из глаз точно такие же искры. Многие обитатели мира теней используют таких скакунов для передвижения – и феи, и меры, и различные маги.

Когда теневая лошадь не используется, она просто растворяется в течение нескольких минут, но немедленно материализуется снова, если хозяин позовет его по имени. При этом, оставив коня в одном месте, хозяин в любой момент может материализовать его там, где сам находится сейчас. Единственное ограничение здесь — теневые кони очень чувствительны к свету и мгновенно рассеиваются, будучи ярко освещенными.

Призвать теневую лошадь на [Мифику](#) из [мира теней](#) — нельзя. При этом пересечь границу миров на ней вполне допускается.

Фантазер

Рубрика: [Лабиринты и Минотавры](#), [ЛиМ: Мир теней](#), [Монструарий](#)
[Комментариев нет](#)

Опубликовано: книга Мир теней

Тип существа: Чудовище

Размер: Маленький

Степень агрессии: 0

Внимательность: 1

Близость к магии: 2

Инициатива: 13

Ближний бой: 1

Наносимые повреждения: 1d3

Движение в раунд: 45 футов

Коэффициент защиты: 20

Хиты существа: 2

Обнаружение: 10

Уклонение: 4

Сопротивление магии: 8

Награда: Слава 22, Мудрость 20 (без учета премий за использование снаряжения — щитов и т.п.).

Выбранные специальные способности:

- Скрытность (18);
- Сверхпроворство;
- Обостренные чувства;
- Сопротивление магии;
- Естественная защита;
- Галоп;
- Камуфляж;
- Обитатель мира теней



Вот так он и выглядит, со слов одного анонимного болотного ходока

С трудом пробираясь через бурелом, вы вышли на чудесную полянку с цветами и бабочками. Даже не теряя времени, чтобы разбить лагерь, вы валитесь в сочную траву... а просыпаетесь по горло в болотной трясине. Что за злой колдун наслал на вас это проклятье? Его имя фантазер, хотя он вовсе никакой не колдун, и самое смешное – даже не злой.

Бывалые описывают это создание так: рост, примерно 4 фута, морщинистая зеленая кожа покрыта редким, клочковатым

желтоватым мехом, голова похожа на репу, два громадных круглых глаза смотрят, не мигая и имеют чрезвычайно удивленное выражение. Передвигается этот «красавец» на четырех длинных тонких ногах, имеющих по два длинных когтистых пальца.

Фантазер – это одно из созданий [фей](#), что-то среднее в ряду между домашней кошкой и попугайчиком. Сам по себе он не представляет угрозы и только и делает, что шарахается по окрестностям и занимается своими делами – ест, спит, разглядывает свое отражение в лужах. Однако стоит ему устроиться на ночлег, как тотчас вокруг него, в радиусе 30 футов создается мощная и стойкая иллюзия, изображающая один из идиллических пейзажей. Иллюзия почти реальна – вода в ручейке прохладная, птички щебечут весело, цветы – благоухают. Когда фантазер проснется и утопает по своим делам, иллюзия ещё 2d6 часов сохраняется в первозданном виде, а потом исчезает «вдруг».

Все бы ничего, но зверюшка выбирает для ночлега исключительно поганые с точки зрения человека места – болота, трясины, зыбучие пески, заросли ядовитых растений и грибов (хотя и не всегда).

Сам фантазер влиянию всех этих явлений не подвержен и ни капли не пострадает. В отличие от незадачливых искателей приключений. Полянки, оставленные фантазером в реальном мире, почти всегда указывают на близкое расположение входа в мир теней – ленивые по природе, фантазеры не уходят далеко от мест постоянного обитания.

Единственный способ распознать иллюзию – достаточно долгое время вглядываться в пейзаж. В случае успеха проверки на сопротивление магии против 17, можно заметить, как «картинка» слегка подрагивает, будто по её поверхности пробегают волны.

Фантазер, одно из немногих существ мира тени, которые могут переходить границу миров даже днем, так как, **не является духом**.

Лицедей

Рубрика: Лабиринты и Минотавры, ЛиМ: Мир теней, Монструарий

Комментариев нет

Опубликовано: книга Мир теней

Тип существа: Дух

Размер: Средний

Степень агрессии: 3

Внимательность: 3

Близость к магии: 2

Инициатива: 22

Ближний бой: 7

Наносимые повреждения: 1d6

Движение в раунд: 80 футов

Коэффициент защиты: 16 (18 в мире теней)

Хиты существа: 16

Обнаружение: 14

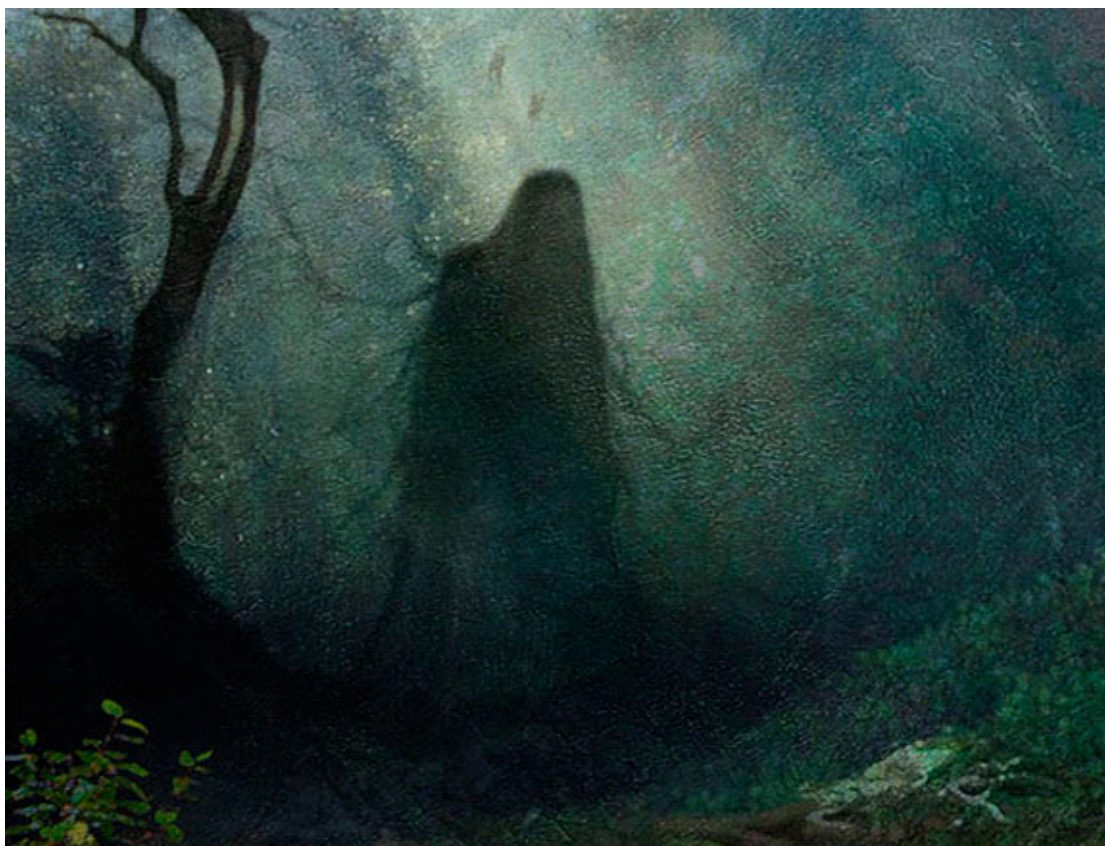
Уклонение: 14

Сопротивление магии: 4

Награда: Слава 130, Мудрость 100.

Выбранные специальные способности:

- Атака с разбегу (Инициатива 24, Ближний бой 9);
- Скрытность (20);
- Сверхпроворство;
- Шестое чувство;
- Быстрота молнии;
- Вампиризм;
- Иллюзорность;
- Камуфляж;
- Обитатель мира теней



Примерно так выглядит лицедей в естественной форме

Одни из самых кошмарных порождений [мира теней](#) являются лицедеи. Они не имеют собственной формы и размера, но могут заимствовать практически любые, просто «прочитав» образ из подсознания встреченного ими живого существа.

Лицедеи питаются жизненной энергией живых, но, без «пропитания» могут существовать не ограниченно долго. У них нет половых различий, они, похоже, даже не размножаются естественным путем (если можно так сказать о неестественном существе) и являются чистыми порождениями хаоса. Встречи с ними довольно редко даже в заповедье, не говоря уже о реальном мире. Обычно нападают они в одиночку, но иногда кооперируются в небольшие группы из 2-4 существ.

Живых лицедей чувствует на расстоянии до 500 футов. Выбрав одного из членов группы, он «подключается» к его мысленному полю и считывает любой образ, который вызывает у персонажа симпатию или сострадание. Это может быть образ близкого человека,

беззащитного ребенка или женщины, друга и т.п. В следующий момент лицедей полностью преобразуется в выбранный образ, «списывая» с памяти жертвы мельчайшие детали – вплоть до интонаций.

Попавшись на глаза персонажу, он старается привлечь его внимание любым доступным образом – призывно манит рукой, истошно вопит, пробегает мимо и т.п., оставаясь все время на расстоянии. Иллюзия настолько достоверна, что требуется проверка на сопротивление магии против 20, чтобы распознать обман.

Жертва поддавшаяся обману бежит за лицедеем не разбирая дороги, как минимум на 1-2 хода опережая других членов своей команды. В этот момент лицедей останавливается и считывает мысли жертвы второй раз, на этот раз ища образ, вызывающий наибольший страх или ощущение опасности. Перевоплощение происходит мгновенно и тут же лицедей нападает, нанося первый удар, в обход проверки на инициативу.

Атакуя, лицедей может превратиться в любое мощное существо, с которым персонаж уже сталкивался ранее, или в объект боязни героя. Ужасный пират Гиём Ржавый крюк, едва не оттяпавший герою голову тесаком? Гигантский паук или рой пчел-пожирателей людей, которые с детства внушают ужас? Огненный дух – оживший кошмар давным-давно пережитого пожара? Лицедей может стать каждым из них.

После перевоплощения, лицедей принимает все характеристики «копируемого» существа и атакует в их обычной манере. При этом, каждый успешный удар не наносит подлинных физических повреждений, но вытягивает жизненную силу противника. Убив одного члена группы, лицедей чувствует себя вполне насытившимся, и исчезает. Учитывая, что первый удар тварь наносит «вне очереди», а в следующем 1-2 раундов подкрепление к персонажу не подоспеет, его задача не кажется такой уж сложной.

Примечание: Так как столкновение с лицедеем может стать испытанием не только для героев, но и для ведущего игры (иметь множество листов характеристик разных существ и вовремя

доставать нужное), вы можете не менять характеристики существа, а использовать во всех образах одни и те же приведенные ниже характеристики самого лицевея. Однако и в этом случае, лицевей должен копировать наиболее характерные для образа детали, методы атаки и специальные способности (в том числе оружие дыхания!). Также – лицевей не может перевоплотиться в гигантское существо – только в большое. Если герою удалось противостоять первому эффекту появления лицевея, то он какое-то время будет следовать за группой, а затем попытается повторить трюк с другим персонажем. После провала двух попыток, лицевей (обиженно ворча) оставит искателей приключений в покое.

Может ли «сытый» лицевей, находясь на почтительном расстоянии тащиться вслед за группой, которую он успешно «пощипал»? Признайтесь, вы боялись услышать именно этот ответ – да!

Примечание: ведущий волен сам определить «страхи» персонажа, но может схитрить и использовать «модернизированные» версии обычных существ – гигантского скелета, двухголовую ламию и т.п. Не стоит напускать на опешившего героя Ктулху или любого из трех титанов – помните, главная цель создать опасные ситуации и развлечь игроков, а не убивать их!

[Главная](#)

· [Лабиринты и Минотавры](#)

· [ЛиМ: Мир теней](#)

· [Будьте как дома, путники!](#)

Будьте как дома, путники!

Рубрика: [Лабиринты и Минотавры](#), [ЛиМ: Мир теней](#), [Приключения](#)

[Комментариев нет](#)

Маленькое столкновение на границе миров.

*В основе этого приключения, зарисовка «Be Our Guest» из книги
«Создания света и тьмы» (сеттинг AD&D Birthright)*

Данное столкновение (для приключения оно явно слишком короткое) может служить как замечательной завязкой для путешествия в [мир теней](#), так быть и случайной встречей в пути, входящей в состав любого другого приключения. Желательно, чтоб уровень персонажей был выше первого. Противники, с которыми им предстоит встретиться, чрезвычайно опасны и коварны!



*Сомнений быть не может – впереди таверна, а значит теплый очаг и
сухие постели!*

Завязка

Гроза всё усиливалась, а ветер и не думал стихать. Молнии в полнеба, косой ливень с ветром – герои, застигнутые в пути, наверняка промокли до нитки, к тому же не иллюзорно впереди маячила перспектива заночевать под дождем. И в этот момент самый зоркий, вдруг замечает за пеленой дождя маячащие огни. Сомнений быть не может – впереди таверна, а значит теплый очаг и сухие постели!

Если кто-то из героев уже ходил этой дорогой, то точно скажет – никакой таверны здесь нет и никогда не было. Тем не менее, пройдя ещё немного, можно действительно увидеть скромное двухэтажное строение, судя по всему, постоянный двор, ничем особым не выделяющийся из сотен других. В нескольких окнах горит свет, здание вполне обитаемо – в этом не может быть сомнений.

Над дверью прибита вывеска с вырезанными буквами «Копейный перекресток».

Копейный перекресток

Подходя ближе к заведению, герои чувствуют, что дождь стихает, да и гроза громыхает уже где-то далеко. Тем не менее, огонь в очаге призывно манит, тем более, что и дверь открывается, а на встречу им выходит человек – слегка полноватый, около 50 лет на вид. Он машет рукой «добро пожаловать, путники, будьте как дома, в «копейном перекрестке» всегда рады гостям!».

Хозяин заведения представляется Лапором. Он не слишком разговорчив, но вкратце отвечает на любые дежурные вопросы. В его речи можно услышать некоторые не стыковки, например, он утверждает, что заведение работает не так давно (это ответ на вопрос – почему таверна не попадалась раньше), но называется оно в честь того, что именно на этом самом месте располагался лагерь войска Метиора Победителя, перед знаменитой «битвой летающих копий». Однако о Метиоре и самой битве могут вспомнить только те, кто как следует интересуется историей, потому что случилась она лет 300

назад.

Обстановка таверны скромная, оформленная в «военном стиле» — на стенах висят копья и щиты. Любой человек знакомый с войной может сделать вывод, что все они не просто старые, а скорее древние. Огонь горит в широкой жаровне посреди зала, но в помещении все равно довольно темно, и по стенам пляшут длинные тени.

Кроме Лапора — бармена и хозяина в одном лице, в таверне находятся служанка (Мари, вежливая и скромная), конюх (Гилмер, весьма темная личность), повариха (Валена, наглая женщина средних лет), и дровосек (Глеб, как будто что-то скрывает) — посетитель. Все они выглядят вполне обывательски, все одинаково флегматичны. Хотя, чего ещё ждать от людей в сельской местности на ночь глядя? Обитатели таверны ведут себя вполне обычно (если не считать некоторых мелочей, о чем ниже), но разговор поддерживают с трудом, в азартные игры играют без огонька, да и на шутки и грубости реагируют довольно нейтрально.

Важно — обитателей таверны меньше на 1, чем гостей. При необходимости уберите, или наоборот, добавьте нужное число обитателей.

Ведущий может как акцентировать внимание героев на этих незначительных деталях, так и оставлять их на внимательность игроков. Кроме этого, можно добавить такие детали (для внимательных игроков):

- Выцарапанная неизвестным посетителем дата на столе, указывает на... последние годы Эры Магии, в то время как сейчас на дворе 325-ый год Эры Героев, т.е. запись сделано примерно 300 лет назад (найти подсказку довольно просто).
- Одежда Лапора и других посетителей выглядит «слегка» старомодно (найти подсказку довольно просто, но легко объяснимо).
- Все обитатели таверны выглядят чуть более медлительными, чем должны быть люди, а их голоса звучат странно «тускло» (заметно, только если начать подозревать).

- Через некоторое время пребывания в таверне, все герои начинают чувствовать себя изрядно подавленными (раздайте всем карточки, см. ниже).
- Кто-то (либо коренной житель, либо житель недалеких окрестностей с навыком ученого) вдруг может вспомнить дедушкину историю, что на этом тракте некогда стоял старый заброшенный дом, но сгорел дотла, от удара молнии.
- Ложки и другие приборы на столах – деревянные (что нормально), но ни одного ножа нет и близко. Кроме того, хотя огонь в жаровне горит и рядом со зданием стоит поленница, не видно ни одного топора, ни других металлических вещей, которыми пользуются в обиходе.
- На любые вопросы о положении вещей в окрестностях, все обитатели отвечают общими фразами, не упоминая никаких деталей. Можно подловить их на том, что они не в курсе любых подробностей жизни царства последнего времени и даже не могут назвать имени царя.
- Если герои играют с местными в азартную игру или должны получить сдачу, то есть шанс, что с ними расплатятся старинными медными монетами.

Каждая из них по отдельности – ерунда, но собранные в достаточном количестве, такие улики, наводят на интересные размышления.

Истории

Чтобы усыпить внимание героев, обитатели «Копейного перекрестка» могут:

- Сыграть в кости на выпивку – кто проиграет тот и ставит выпивку.
- Рассказать историю о болотных огнях – [отблесках](#), откуда они и зачем приходят в наш мир.
- Рассказать о «Битве летающих копий» — эпическом походе бетийского правителя Метиора Победителя против кентавров, в ходе которой ему удалось одержать победу с помощью крылатых волшебных копий, благословлённых Аполлоном, и получившим от этого способность лететь, повинаясь воле хозяина и разить врагов без счета.

Ведущий может сам добавить любые элементы «развлечений», чтобы немного успокоить игроков и помочь скоротать вечер.

Что, черт подери происходит?

Искатели приключений сами не заметили, как вступили в междумирье – буферную зону между [Мификой](#) и [Миром теней](#).

Таверна «Копейный перекресток» давным-давно существовала в реальности, но около трехсот лет назад стала жертвой нападения какого-то ужасного существа или существ (может быть демона), расправившемся с теми, кто был внутри.

Долго простояв не обитаемым и считаясь проклятым местом, «Копейный перекресток» сгорел в итоге во время грозы. О том, что в этих местах вообще стояло заброшенное увеселительное заведение, могут вспомнить только старожилы, да и то не все. Недавно, границы Мира теней в этом месте сдвинулись, и таверна, в первозданном виде, вдруг «воскресла». В настоящее время она существует между двумя мирами и является своеобразным проходом меж ними – если выйти из неё и пойти обратно, вы вернетесь на Мифику, а двигаясь дальше, вы окажетесь в запределье. Хотя героям это скорее всего не грозит – они наверняка вооружены, а с металлическими предметами в Мир Теней не пройти.

Обитатели таверны, к великому ужасу совсем не люди, а жители мира теней. Их называют [обездоленными](#) – это духи, лишившиеся своих тел в прошлом и ищущих для себя новые. Они достаточно разумны и могут действовать сообща, если в прошлой жизни были связаны общими событиями или дружбой.

Естественно все они жаждут получить новые тела и появление в таверне искателей приключений для них настоящий подарок. Но, так как дело происходит в междумирье, они ограничены в возможностях:

- Их аура тоски становится слабее и не так гнетет героев.
- Они не могут создавать иллюзии, то есть преобразаться, как если бы дело происходило в мире теней.

- Герои имеют при себе металлическое оружие – а для всех жителей теней, оно наносит повреждения 1d6+3, то есть очень опасно.
 - Обездоленные не могут покинуть таверну.
- Имея такие стесненные условия, обездоленные будут действовать наверняка. Им необходимо застигнуть героев врасплох и лучше всего, если те не будут вооружены. К тому же не забывайте, что героев на 1 человека больше.

Держи вора!

Обездоленные, конечно нападут, но, хитрые бестии не атакуют в лоб.

Вариант 1

Идеальный вариант для обездоленных – все герои разошлись по комнатам и уснули. Резервный план, чтобы они разбрелись туда-сюда. Кто-то сидит за столом, кто-то отправился в комнату, кто-то вышел на крыльцо. При этом, одного из героев обездоленные попытаются сплавить подальше, да хоть бы набрать дров, а то огонь начал гаснуть, или в погреб – за бочкой пива, так крепко запечатанной, что кроме такого героя никто уже и не откроет.

Важно, что нападение должно проходить одновременно. Каждый обездоленный выбирает свою жертву (соответствующего пола – поэтому слуга может в вашей игре быть служанкой, повариха – поваром и т.д.) и как бы невзначай перемещается поближе к нему (можно вновь воспользоваться карточками, см. ниже, только не раздавайте их всем сразу).

Сигналом к атаке обездоленных служит крик Лопара «держи вора!» — это отлично сбивает с толку.

Вариант 2

Если герои не ведутся на провокации, держаться вместе и что-то подозревают (а также, если вдруг думают бежать), Лапор использует

безотказный вариант №2. С притворным изумлением, он восклицает:

— Кто прикарманил мою фамильную брошь?!

Одновременно с этим дровосек кричит:

— Я видел, как вот тот парень (показывает на одного из группы) крутился возле стойки!

Служанка вопит:

— Это повариха!

Та в свою очередь:

— Ты сам её спрятал!

Возникает суматоха, обитатели таверны вскакивают с мест и кажется вот-вот кинутся с кулаками друг на друга. Позвольте высказаться героям (и даже вступите с ними в перепалку, пускай они тоже выскажут свои подозрения, сбейте их с толку), а после этого от лица Лопара крикните «держи вора!».

По этому сигналу, обездоленные бросятся на врага... которым, конечно же окажутся наши герои.

Эпилог

Драка с обездоленными будет сложной, даже с учетом металлического оружия героев. Выбраться живыми из заварухи можно двумя способами: убив всех нападавших, либо сбежав из таверны.

Первый вариант предпочтительнее — как только последний обездоленный умрёт, теперь уже окончательно, «Копейный перекресток» исчезнет как дым и герои, ошарашенные, окажутся посреди ночного поля, под проливным дождем. Вымокшие, но счастливо избежавшие худшей участи, они видят впереди на дороге болотные огни. Полагаю, если у искателей приключений есть хотя бы немного мозгов, дальше в ту сторону они не пойдут.

Убитые и спящие в этот момент герои останутся в реальном мире и их можно будет спасти обычными магическими способами, если прошло не так много времени.

Второй вариант – таверна просто исчезнет, как только все герои покинут её до того, как обездоленные будут мертвы. В этом случае, следующие искатели приключений, идущие по этой дороге темной дождливой ночью, однажды обязательно увидят гостеприимно распахнутую дверь и услышат знакомое нам «будьте как дома, путники!».

Тела убитых и спящих героев так никогда и не будут найдены, а их несчастные души пополнят ряды обездоленных. Возможно они так и останутся вечными завсегдатаями «Копейного перекрестка».

Карточки

Хорошо, но не обязательно, распечатать (или написать на небольших листках бумаги) приведенные ниже фразы. Каждая из них выдается одному из игроков, символизируя его собственные мысли и ощущения. Он может делиться полученным знанием (от лица персонажа), а может не придавать этому значения.

Для первых посиделок в таверне:

- Ты вспомнил отчий дом, в котором не был так долго. Зачем я вообще пустился в эти странствия?
- На тебя напали необъяснимые грусть и печаль.
- Тоска навалилась на тебя такая, что хоть плачь.
- Странные мысли возникают в голове, типа «вот я живу, а потом помру. Зачем это все?».
- Тебе хочется закрыться в комнате и побыть одному.

Намеки на внимание:

- Лапор как будто чувствует в тебе родственную душу.
- Гилмеру ты явно интересен.
- Мари испытывает к тебе симпатию.
- Глеб не прочь пообщаться с тобой.

- Валена восхищенно глядит на тебя.